

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО

STAR CRAFT



Барт Фаркас

ПОДРОБНЫЕ
КАРТЫ!

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



Барт Фаркас

PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

STARCRAFTTM

by Bart Farkas

Prima Publishing
Rocklin, California
(916) 632-4400
www.primagames.com

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО

STARCRAFT™

Барт Фаркас



Киев ♦ Москва ♦ Санкт-Петербург
1998

ББК 32.973.2

Ф24

Издательство "Диалектика"

Зав. редакцией канд. физ.-мат. наук А.А. Минько

Перевод с английского И.В. Василенко, С.О. Левченко, А.Ю. Эйнор

Под редакцией С.А. Чернокозинского

По общим вопросам обращайтесь в издательство "Диалектика" в Киеве
по телефонам: 261-5936, 261-5643, факс 227-1456

Internet: info@dcp.kiev.ua, http://www.dcp.kiev.ua

Для оптовых закупок и заказов по почте: diamail@dcp.kiev.ua
либо

в России: Москва-419, 117419, а/я 10, тел./факс 955-5288, 955-5397

в Украине: Киев-6, 252006, а/я 100, тел./факс 268-6027, 230-2667, 261-9287

Фаркас, Барт.

Ф24 StarCraft. Официальное руководство : Пер. с англ. — К.; М.; СПб.
Диалектика, 1998. — 272 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 966-506-153-4 (рус.)

Наконец на смену WarCraft II пришел долгожданный StarCraft — арена борьбы межзвездных империй за господство в Космосе. В этой книге приведена полная статистическая информация о всех трех расах StarCraft и основные приемы игры за них. Кроме того, в ней вы найдете подробное описание всех 30 миссий, стратегии сетевой игры, советы по использованию редактора сценариев и многое другое.

Книга рассчитана на любителей стратегических игр реального времени.

ББК 32.973.2

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издательства IDG Books Worldwide, Inc.

Copyright © 1998 by Dialektika Computer Publishing.

Original English language edition copyright © 1998 by Prima Publishing.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with the original publisher, Prima Publishing.

Portions © 1998 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Original characters are copyrighted characters of Blizzard Entertainment. StarCraft is a trademark and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Davidson & Associates, Inc., in the U.S. and/or other countries.

ISBN 7615-0496-6 (англ.)
ISBN 966-506-153-4 (рус.)

© Prima Publishing, 1998
© Издательство "Диалектика", 1998

*Кори — которая всегда
меня вдохновляла*

Благодарности

При написании этой книги мне помогали столько людей, что я не знаю, с кого начать. Прежде всего, хотелось бы отметить коллектив фирмы Blizzard. Как только я нуждался в помощи, они неизменно выручали меня, делая это непринужденно и очень профессионально. Каждому из них — мой земной поклон.

Несколько моих друзей из Blizzard не только поделились со мной стратегиями и приемами игры в StarCraft, но и вытерпели мои дурацкие шутки и брюзжание во время бессонных ночей. Огромное спасибо Эрику Додду (Eric Dodds), Джемми Виггс (Jammie Wiggs), Джуди Мелер (Judah Mehler), Дереку Симмонсу (Derek Simmons), Фрэнку Гильсону (Frank Gilson), Джону Лагрейву (John Lagrave), Теду Баркену (Ted Barken), Алена Лапидису (Alen Lapidis), Кирку Махони (Kirk Mahony), Майку Бреннигану (Mike Brannigan), Крису Сигати (Chris Sigaty) и Брайану Лаву (Brian Love)! Все они так или иначе внесли посильный вклад в эту книгу, поэтому, читая ее, вам обязательно следует представить себе Джона Лагрейва, говорящего мне в двадцать третий раз, что если я не построю достаточно Подземных Колоний, то Протоссы легко расправятся со мной.

Я благодарен Биллу Роперу (Bill Roper) из Blizzard, без которого эта книга не вышла бы в свет. Его интеллигентность и знание предмета произвели на меня неизгладимое впечатление. Невозможно переоценить вклад команды издательства Prima. Мне повезло, что Сара Вильсон (Sara Wilson) и Эми Рейнор (Amy Raynor) вытерпели мой тяжелый характер. А Сара вообще заслуживает медаль за тот град телефонных звонков, которыми я буквально засыпал ее во время прохождения десятой миссии Протоссов! И наконец, хочется поблагодарить Джеффа Говьера (Jeff Govier) — соавтора главы о сетевой игре, который оставался на хозяйстве, пока меня не было — спасибо, дружище!

STARCRAFT



Фаркас, Барт.

Ф24 StarCraft. Офіційний посібник. : Пер. з англ. — К.; М.; СПБ. : Діалектика, 1998. — 272 с. : іл. — Парал. тит. англ. ISBN 966-506-153-4 (рос.)

Нарешті на зміну WarCraft II приходить довгоочікуваний StarCraft — арена боротьби міжзоряніх імперій за владарювання у Всесвіті. Саме в цій книжці приводиться статистична інформація про всі три раси StarCraft та основні прийоми гри за них. Крім того, ви знайдете докладний опис всіх 30 місій, стратегії сільової гри, поради з використання редактора сценаріїв та багато іншого.

Книжка розрахована на шанувальників стратегічних ігор реального часу.

ББК 32.973.2

Науково-популярне видання
Фаркас Барт

StarCraft. Офіційний посібник

Літературний редактор *I.O. Попова*

Художні редактори *Л.В. Пустовойтова, С.А. Чорнокозинський*

Технічний редактор *Л.В. Пустовойтова*

Коректори *З.В. Александрова, О.В. Мишутіна*

Оригінал-макет підготовлений у відділі комп'ютерної верстки видавництва "Діалектика"

Фінансове обслуговування АБ

"Старокиївський банк"

Книга надрукована на папері СП "ICA"



Підписано до друку 11.06.98. Формат 70x100/16. Папір офсетний №1.

Гарнітура Minion. Друк офсетний.

Умовн.друк.арк. 21,9. Обл.-вид. арк. 17,6. Зам. 8-176.

Надруковано з готових фотоформ

на АТ "Книга".

Україна, 254655, МСП, Київ-53, вул. Артема, 25.

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ОГЛАВЛЕНИЕ

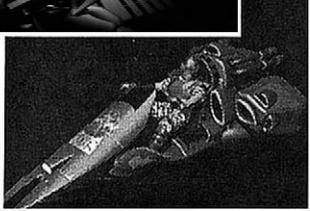
ГЛАВА 1. Как пользоваться этой книгой



Великая игра	2
Стратегия	2
Таблицы	4
Коды	4

ГЛАВА 2. Взгляд за кулисы

Войска Терран	8
★ Наземные войска	8
★ Воздушные войска	19
★ Строения Терран	25
Войска Зергов	26
★ Наземные войска	26
★ Воздушные войска	37
★ Строения Зергов	44



Войска Протоссов	45
★ Наземные отряды	45
★ Воздушные отряды	53
★ Строения Протоссов	59

ГЛАВА 3. Генеральная стратегия



Терране	63
★ Основные стратегические принципы	64
★ Война с Зергами	65
★ Война с Протоссами	66
Зерги	67
★ Основные стратегические принципы	68
★ Война с Терранами	69
★ Война с Протоссами	70

Протоссы	71
★ Основные стратегические принципы	72
★ Война с Терранами	74
★ Война с Зергами	75

ГЛАВА 4. Миссии Терран

Миссия первая: Пустыня (Wasteland)	78
Миссия вторая: Захолустная станция (Backwater Station)	81
Миссия третья: Отчаянный союз (Desperate Alliance)	85



Миссия четвертая: Сооружения Джейкоба (The Jacobs Installation)	89
Миссия пятая: Революция (Revolution)	92
Миссия шестая: Норад II (Norad II)	97
Миссия седьмая: Козырная карта (The Trump Card)	102
Миссия восьмая: Мощный удар (The Big Push)	107
Миссия девятая: Нью-Геттисберг (New Gettysberg)	112
Миссия десятая: Падение молота (The Hammer Falls)	117

ГЛАВА 5. Миссии Зергов



Миссия первая: Среди руин (Among the Ruins)	124
Миссия вторая: Выход (Egression)	128
Миссия третья: Новый доминион (The New Dominion)	132
Миссия четвертая: Агент Роя (Agent of the Swarm)	136
Миссия пятая: Америко (The Amerigo)	140
Миссия шестая: Темный Храмовник (The Dark Templar)	143
Миссия седьмая: Отбор (The Culling)	147
Миссия восьмая: Глаз за глаз (Eye for an Eye)	152
Миссия девятая: Вторжение на Аиур (The Invasion of Aiur)	157
Миссия десятая: Полный Круг (Full Circle)	162

ГЛАВА 6. Миссии Протоссов



Миссия 1: Первый удар (First Strike)	168
Миссия 2: Из огня да в полымя (Into the Flames)	171
Миссия 3: Высокие земли (Higher Ground)	174
Миссия 4: Охота за Тассадаром (The Hunt for Tassadar)	178
Миссия 5: Нелегкий выбор (Choosing Sides)	182
Миссия 6: Во тьме (Into the Darkness)	186
Миссия 7: Земля предков (Homeland)	190
Миссия 8: Суд над Тассадаром (Tassadar Trial)	194
Миссия 9: Темные охотники (Shadow Hunters)	199
Миссия 10: Глаз бури (Eye of the Storm)	203

ГЛАВА 7. Сетевая игра

Battle.net	210
☆ Обновленные версии	211
☆ Возникающие проблемы	211
☆ Хороша ли связь?	212
Опыт проведения сетевых игр	212
☆ Человеческий фактор	212

STARCRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



ГЛАВА 1

Как пользоваться этой книгой

ВЕЛИКАЯ ИГРА

StarCraft — игра, в которую в ближайшие годы будут играть тысячи, если не миллионы людей. Благодаря группе высококвалифицированных программистов, писателей, художников, музыкантов и тестеров фирмы Blizzard из Ирвина, штат Калифорния, она гармонично соединила в себе стратегии и приключения.

Напомним, что Blizzard — создатель ряда бесспорных хитов последних лет в области компьютерных игр. После выхода WarCraft фирма Blizzard стала признанным авторитетом в жанре стратегических игр, а с появлением WarCraft™ II, WarCraft II Expansion Pack и потрясающей игры Diablo™ — лидером среди производителей игр 90-х.

Несмотря на то, что StarCraft является логическим продолжением WarCraft, она идет гораздо дальше своих предшественниц. Так, графика и анимация гораздо четче и красивее, но это не единственное новшество. StarCraft проста в освоении, сложности начинаются лишь при выборе лучшей стратегии. По мнению поклонников WarCraft и WarCraft II, StarCraft — классическая игра, уровень которой значительно выше предыдущих.

Благодаря неординарности и достаточной сложности игры, эта книга останется вашей настольной и после завершения последней битвы. Такие игры, как эта, живут продолжительной, захватывающей жизнью, и наше руководство поможет вам разобраться с простыми и сложными ее элементами.

СТРАТЕГИЯ

StarCraft имеет почти столько же разных стратегий, сколько и игроков, следовательно, есть все основания предполагать, что вы сможете пройти этап другим, отличным от ранее известных, способом. Если вы будете следовать советам этой книги в каждом сражении, вы выиграйте, но эти советы не единственный и окончательный выход из положения. Скорее, они избавят вас от метода проб и ошибок при прохождении каждой миссии.

Мы рекомендуем вам сначала пройти каждый этап самостоятельно — на это уйдет несколько попыток. Чтобы сделать игру максимально интересной, обращайтесь к данной книге только в случае крайней необходимости. Поиск собственного пути к победе над противником в StarCraft стоит прилагаемых к этому усилий.

Если вы потерпели поражение, — не расстраивайтесь, ведь у вас есть эта книга!

Глава 2 содержит основную информацию; в ней много полезных советов и стратегий использования войск каждой расы. Чтобы узнать, на что способен любой отряд, прочтите эту главу от начала до конца. Как дополнение, мы включили подробные таблицы с информацией обо всех отрядах и объектах, а также характеристики героев StarCraft.

Глава 3 поможет вам выработать собственную тактику и линию игры. Многие приемы и фокусы, о которых рассказывается здесь, подсказали ребята из отдела тестирования фирмы Blizzard, что дает вам возможность использовать опыт самых искушенных игроков StarCraft в мире. Обратите внимание на советы, приведенные в этой главе, — они пригодятся в дальнейшем.

В главах 4–6 вы найдете детальные стратегии прохождения всех миссий. Вероятно, будет лучше, если вы обратитесь к этой части только тогда, когда вам действительно необходима помощь, иначе вы не сможете получить удовольствие от игры в полной мере. Пользуйтесь предложенной тактикой в случае серьезных затруднений или после успешного завершения миссии. Вы будете приятно удивлены тем, как часто ваша тактика будет отличаться от предложенной в книге, что доказывает фантастическую многовариантность развития игры.

В главе 7 речь идет об игре в многопользовательском режиме, а также о тактике и приемах выживания в игре с единственным по-настоящему опасным противником — человеком. При игре в сети проявляются все глубинные возможности StarCraft, а если вы действительно любите эту игру, то у вас наверняка возникнет желание узнать новые секреты успеха и попробовать себя в игре по Internet.

Если и этого вам недостаточно, в вашем распоряжении Редактор Сценариев (Campaign Editor) на StarCraft-CD. Этот удобный инструмент позволит вам собственноручно создавать кампании, но без видеовставок. Мы привлекли несколько служащих Blizzard, чтобы помочь вам в создании кампаний, позволяя тем самым сотворить ваш собственный мир StarCraft.

Итак, просматривайте таблицы, изучайте стратегии или просто читайте, если вас постигла неудача, — все, что угодно, лишь бы вы могли насладиться StarCraft.

ТАБЛИЦЫ

Приложения А-В содержат подробные таблицы со статистической информацией о каждом отряде и строении. Таблицы отрядов-уничтожителей содержат данные для каждого отряда о наиболее эффективных противодействующих отрядах всех рас. Например, какой отряд Зергов можно противопоставить Морской Пехоте? Такая информация может показаться излишней, но, поверьте, как только вы ознакомитесь со всеми нюансами StarCraft, даже мелкие детали обеспечат вам преимущество над неприятелем.

Коды

Как WarCraft и WarCraft II, StarCraft позволяет вам обойти определенные игровые ограничения путем использования кодов. Действительно, вы сможете уничтожать отряды, создавать новые, ускорять строительство, поправлять свое финансовое состояние, переходить с уровня на уровень, просматривать ролики и даже строить любые сооружения в мгновение ока. Но даже предоставив вам эти коды (Приложение Б), мы должны вас предупредить: не используйте их прежде, чем закончите игру самостоятельно. Если вы прибегнете к использованию кодов при прохождении миссии, то лишите себя удовольствия от игры. Кроме того, уровень, пройденный с использованием кодов, не дает права перейти на следующий уровень (пока, правда, вы не используете соответствующий код и здесь). В любом случае эти коды могут быть весьма полезными, так что если вы их все-таки используете, — на здоровье!

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

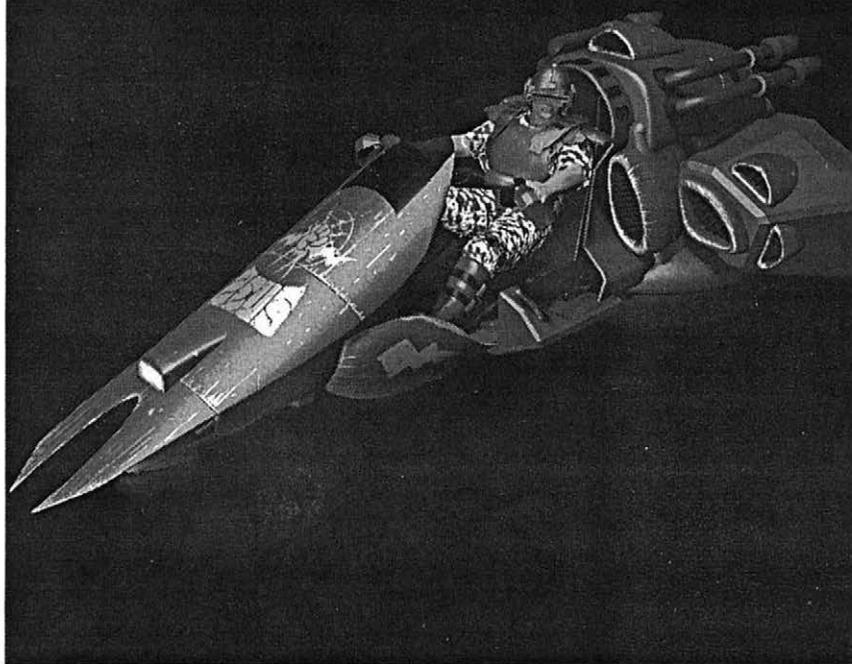
ГЛАВА 1

STARCRAFT



STARCRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



глава 2

Взгляд за кулисы

B этой главе вы найдете подробную статистику по каждому отряду. Таблицы из Приложения А снабдят вас более полной информацией о наземной и воздушной атаках каждого отряда и предложат наиболее эффективный противоборствующий отряд любой расы. Кроме того, в этой главе содержатся сведения, которые помогут выяснить сильные и слабые стороны каждого отряда, а также его участие в процессе игры.

Войска Терран

Терране займут особое место в вашем сердце хотя бы потому, что они — наши гуманоидные братья по разуму. Если вы играете в игру с начала до конца, то первые 10 миссий вы будете играть за Терран, что позволит вам понять механизм игры и стратегию выживания в StarCraft. Именно поэтому вам следует играть с начала и до конца — сначала Терране, потом Зерги и, наконец, Протоссы.

Войска Терран ничуть не слабее войск других рас. Более того, большинство испытателей Blizzard предпочитают именно Терран с их невидимыми Призраками и громадными Крейсерами, оснащенными Пушками Ямато. При умелом управлении Терране представляют собой непобедимую силу.

Наземные войска

Эти войска будут сражаться с противником на его земле, прокладывая себе дорогу к победе по трупам врага. Конечно, вы можете соблазниться тратой ресурсов на постройку ненужных космических кораблей, но иногда отряд недорогой Морской Пехоты послужит не хуже.

МОРСКАЯ ПЕХОТА (MARINE)

Броня: легкая

Живучесть: 40

Наземная атака: 6

Воздушная атака: 6

Дальность атаки: 4

Требует газа: 0

Требует минералов: 50





Рис. 2.1.

*Универсальные
войска Терран,
Морская пехота,
могут камня на
камне не оставить
от наземных
объектов и достойно
противостоять
любому противнику*

Морская Пехота — ваши основные войска. Однаково эффективный против воздушных и наземных целей, этот универсальный отряд станет решающим фактором во многих миссиях. Морская Пехота часто помогает Призракам и Крейсерам, сметая наземные базы противовоздушной обороны, пока их братья по оружию очищают небо.

С помощью своих ружей Отряды Морской Пехоты могут быстро нейтрализовать малые и средние эскадры легких воздушных кораблей. Альтернативой Морской Пехоте можно было бы считать Ракетную Башню (Missile Turret), если бы ее можно было устанавливать когда и где угодно. Вы можете использовать Морскую Пехоту как мобильные Ракетные Башни и наводить ужас как на наземные, так и на воздушные войска противника; правда, желательно использовать их группами с количеством отрядов не менее восьми.

Хотя Морская Пехота может достойно сражаться с врагом на земле, воистину она блистает, когда держит оборону в Бункерах. Это особенно заметно на уровнях Зергов, где базы Терран подвергаются нападению целых полчищ Зерглингов и Гидралисков. Засевшая



Рис. 2.2.

*Засевшую в Бункерах
Морскую пехоту
трудно победить*

в Бункере Морская Пехота с ее приличной дальностью атаки, буквально сметает врага, особенно если тот атакует небольшими группами. Сеть таких Бункеров практически непреодолима.

ОГНЕМЕТЧИК (FIREBAT)

Броня: легкая

Живучесть: 50

Наземная атака: 16*

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 2

Требует газа: 25

Требует минералов: 50



* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение A).

Их ограниченная дальность и отсутствие воздушной атаки отводят Огнеметчикам более скромную роль в сравнении с Морской Пехотой. Огнеметчики дороже, ведь для их производства требуется еще и газ. Тем не менее они представляют собой значительную ценность во многих миссиях Терран и могут стать незаменимым инструментом для победы в нескольких битвах против Зергов.

Огнеметчики обладают трехкратным преимуществом в наземной атаке перед Морской Пехотой. Но это преимущество иллюзорно, так как тяжелая защита снижает эффективность атаки на 75 процентов. Таким образом, атака уменьшается с 16 до 4. Выход? Используйте Огнеметчика там, где вы сможете извлечь наибольшую выгоду от его оружия.

Огнеметчик очень эффективен против скопищ Зерглингов, особенно при обороне в Бункерах. Комбинация Морской Пехоты (с ее



Рис. 2.3.

Огнеметчики
против
Зерглингов —
неплохая
комбинация, если
вы — Терранин

дальностью атаки) и Огнеметчиков (с их испепеляющим огнем) в нескольких защитных Бункерах быстро поджарит Зерглинов и Гидралисков. Миссия Терран 6, "Норад II", и Миссия Терран 3, "Отчаянный Союз" — прекрасное тому подтверждение.

Группы Огнеметчиков также прекрасно подходят для уничтожения вражеских строений и зданий. Толпа Огнеметчиков численностью 8–12 единиц, окружившая здание, уничтожит его в считанные секунды. Довольно распространенная тактика (см. Миссию 2, "Захолустная



Рис. 2.4.

*Совместное
использование
Морской Пехоты
и Огнеметчиков
успешно сработает
на ранних миссиях
Терран*

станция") использовать равные отряды морской Пехоты и Огнеметчиков для одного-двух ударов по силам противника. Огнеметчики весьма эффективны против отрядов Фанатиков (Zealot) Протоссов, атакующих только при непосредственном контакте с противником, а также обладающих только легкой защитой.

ДУХ (GHOST)

Броня: легкая

Живучесть: 45

Наземная атака: 10*

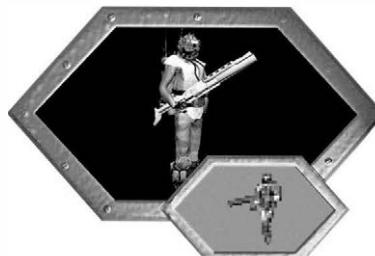
Воздушная атака: 10*

Дальность атаки: 6

Требует газа: 75

Требует минералов: 25

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).



Ввиду легкой защиты Духов, относительно малой живучести и специфических способностей, вы не будете производить их в больших количествах. В то же время Духи являются одним из наиболее важных отрядов в игре, особенно если вы любите использовать ядерное оружие.

Наиболее интересным свойством Духов является их Невидимость (Cloak); обычно вы должны изобрести ее, прежде чем использовать. Невидимость не позволяет большинству вражеских отрядов видеть Духов. Это часто позволяет Духам проникать вглубь вражеской территории и проводить разведку или отметку цели для ядерного удара. Однако Невидимость — не абсолютное средство, — например детекторы, такие как Наблюдатель (Observer) и Ракетная Башня, могут засечь Духа и позволить тем самым другим отрядам открыть огонь по нему.



Рис. 2.5.

Невидимые Духи — великолепное оружие при осторожном применении их вблизи детекторов

Замораживание (Lockdown) — еще одна уникальная способность Духов. Специальные ракеты временно парализуют механизированные объекты. Они, конечно, не действует против отрядов Зергов, но у вас появится немало поводов использовать Замораживание на протяжении игры в StarCraft. Замораживание будет весьма кстати, когда вражеский Осадный Танк (Siege Tank) или Крейсер тревожат ваши базы.



Рис. 2.6.

Вы заметите взрыв атомной бомбы, уверяю вас

Последнее и лучшее свойство Духов — возможность Отмечать (Paint) цель для ядерного удара. Как только цель выбрана, лазером высвечивается красная точка, и примерно через 10 секунд будет сброшена бомба. Ба-бах! Только Духи способны сделать это и, как ни печально, часто погибают при взрыве. Но их жертвы не напрасны. Ядерный взрыв приносит значительные (если не фатальные) повреждения всем объектам, находящимся в большом радиусе от эпицентра взрыва.

ГОЛИАФ (GOLIATH)

Броня: тяжелая

Живучесть: 125

Наземная атака: 10

Воздушная атака: 20*

Дальность атаки: 5

Требует газа: 50

Требует минералов: 100



* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).

Голиаф — это элита вашего войска, наводящая ужас на ваших противников. Голиаф впечатляет своей мощной наземной атакой и разрушительной противовоздушной системой. Большая группа Голиафов может почти мгновенно сбить любой воздушный отряд противника. К тому же Голиафы, подобно Морским Пехотинцам, непоколебимы в наземных боях.

Голиафы могут служить прекрасной поддержкой Морской Пехоте или Огнеметчикам, но что самое важное, они являются мощной противовоздушной системой обороны, которая на 25 процентов эффективней воздушных атак Призраков. Двенадцать Морских



Рис. 2.7.

**Способность
Голиафов сбивать
воздушные объекты,
возможно, главное их
преимущество**

Пехотинцев, поддерживаемых четырьмя или шестью Голиафами, — сила, с которой нельзя не считаться.

Размер Голиафа делает его уязвимым при столкновении с толпой вражеских отрядов, таких как Зерглорды. Один или два Голиафа беспомощны против десяти Зерглордов.



Рис. 2.8.

Удивительно, но Зерглорды могут доставить немало неприятностей отдельному Голиафу

При возможности всегда комбинируйте различные отряды в группах, например Огнеметчиков и Морскую Пехоту или Морскую Пехоту и Голиафов. Таким образом вы защитите свои войска.

РОБОТ (SCV)

Броня: легкая

Живучесть: 60

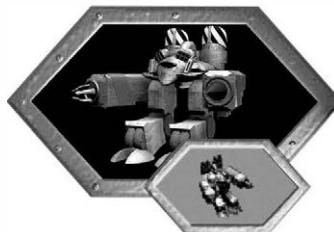
Наземная атака: 5

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 1

Требует газа: 0

Требует минералов: 50



Робот выглядит неплохим бойцом. На самом деле он плохо совмещает свои основные обязанности с боевыми функциями, и вам следует применять его в боевых действиях только в случае крайней необходимости. Использование Роботов для добычи газа и минералов — гораздо эффективнее.

Если все же случилось так, что Роботы — единственное средство защиты вашей базы, то организуйте их в большую группу и бросьте на наступающую армию противника. Это задержит его на некоторое время, и даст вам шанс построить несколько более эффективных боевых отрядов.

**Рис. 2.9.**

Роботы служат для постройки зданий и сбора ресурсов. Пытайтесь не впутывать их в подобные ситуации

Пусть Роботы — слабые бойцы, все же держите нескольких недалеко от линии фронта, где они могут выполнять функции разведчика, а также ремонтировать поврежденные Голиафы, Осадные Танки и даже воздушные объекты после стычек с врагом. Иногда до этого просто не доходят руки, но ремонт гораздо дешевле постройки новых отрядов.

ОСАДНЫЙ ТАНК (SIEGE TANK)

Броня: тяжелая

Живучесть: 150

Наземная атака (Танк): 30*

Наземная атака (Осада): 70*

Воздушная атака: 0

Дальность атаки (Танк): 12

Дальность атаки (Осада): 6

Требует газа: 100

Требует минералов: 150



* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение A).

Возможность переходить в режим Осады и стрелять мощным снаряжением делает Осадный Танк, пожалуй, самым популярным и устрашающим оружием Терран. Однако Осадный Танк уязвим с воздуха и при атаках большого количества наземных войск противника.

Осадный Танк удачно соединил в себе мобильность и огневую мощь. Кстати, когда ваши войска движутся так быстро, что вы не в состоянии задержать их для перегруппировки, перевод Осадного Танка в режим Танка будет прекрасным выходом. Иначе они могут отстать от ваших войск, остаться без поддержки и стать прекрасной мишенью для атак противника.



Рис. 2.10.

Как танк, этот объект приносит достаточно много пользы, но по-настоящему он блестает в режиме Осады

Как только вы узнаете больше о режиме Осады, ваша танковая стратегия разительно изменится. Осадный Танк имеет убойную атаку 70 и дальность 12 (наибольшая в игре). Эти боевые качества представляют собой исключительную силу, благодаря которой вы в считанные минуты сровняете с землей базу противника. Перемещая ваши силы группами, состоящими из Пехотинцев, Призраков и Осадных Танков (в режиме Осады), которые при необходимости будут защищать друг друга, вы сможете атаковать противника когда и где захотите.



Рис. 2.11.

Линия Осадных Танков в сочетании с Бункерами может уничтожить огромное количество отрядов наступающего противника

ПРИМЕЧАНИЕ

Осадные Танки в режиме осады не могут передвигаться! Будучи дальнобойными, они уязвимы для атак с "мертвой зоны".

ГРИФ (VULTURE)

Броня: средняя

Живучесть: 80

Наземная атака: 20*

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 5

Требует газа: 0

Требует минералов: 75

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).



Грифы играют особую роль в StarCraft, так как это любимое средство передвижения Джима Рейнора (Jim Raynor), одного из главных героев StarCraft. Его Гриф, однако, является видоизменением стандартного. Гриф — быстрый и мощный мотоцикл на воздушной подушке; очень эффективен, когда требуются немедленные действия. Грифы используют в качестве своего основного оружия Осколочные Гранаты (Fragmentation Grenades), которые наносят довольно ощутимые удары, однако их эффективность снижается при атаке тяжело бронированных объектов. Скорость Грифов — их наибольшее преимущество, поскольку они могут быстро перемещаться с места на место группами по три-четыре единицы. Такой метод отражения вражеских ударов будет весьма эффективен при защите отдаленных баз от повторяющихся атак.



Рис. 2.12.

Гриф Рейнора отличается от обычных. Помните об этом, когда будете заказывать 12 штук

Особое оружие Грифов — их Паучьи Минны (Spider Mines). Эти маленькие устройства очень полезны как средство обороны, кроме того, их можно применять как систему первого предупреждения. Вы должны изобрести Минны, когда вы сделаете это, то обнаружите, что на каждом Грифе находится по три таких Минны. Кстати, их мощность делает

Паучьи Мины более ценными. Установленная Мина зарывается в землю и ждет приближения неприятельского отряда. При обнаружении врага в своей зоне действия она выходит из земли и быстро ползет к вражескому объекту. В результате взрыв полностью выведет из строя сам объект и повредит находящиеся рядом.



Рис. 2.13.

Несколько аккуратно поставленных Паучьих Мин (Spider Mine) могут выполнять функции передней линии обороны и сигнальной системы

РАКЕТНАЯ БАШНЯ (MISSILE TURRET)

Броня: тяжелая
Живучесть: 200
Наземная атака: 0
Воздушная атака: 20*
Дальность атаки: 7
Требует газа: 0
Требует минералов: 100



* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).

Есть две вещи, которые нужно помнить.

1. Ракетные Башни выполняют функцию детекторов, так что могут определять местонахождение невидимых объектов.
2. Работают гораздо лучше, если расположены группами.

Зная это, вам следует строить ваши Ракетные Башни группами, по крайней мере, по три, а также устанавливать их везде, где только вы предполагаете быть атакованными невидимыми противниками.

Если вы будете держать неподалеку Робота для ремонта поврежденных Ракетных Башен, вы сэкономите средства, которые вам придется потратить на постройку новых. Часто войска противника атакуют Ракетные Башни, нанося им значительные повреждения.

Но если у вас Робот наготове, вы сможете быстро починить объект и спасти его от разрушения, пока ваши огнальные силы позаботятся о нарушителях границ вашей базы.



Рис. 2.14.

Башни любят быть вместе, иначе они погибают от одиночества

Воздушные войска

Воздушные войска Терран соединяют в себе маневренность, скрытность, мощное оружие и особые свойства. Эти качества делают их смертельными противниками.

ПРИЗРАКИ (WRAITH)

Броня: тяжелая

Живучесть: 120

Наземная атака: 8

Воздушная атака: 15*

Дальность атаки: 5

Требует газа: 100

Требует минералов: 200

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).



Призраки — основные воздушные войска Терран. Действуя большими группами, они служат альтернативой наземным атакам. Однако производство большого флота Призраков может быстро истощить запасы газа, необходимого для других целей. Поэтому сначала обеспечьте себе солидное газовое снабжение.

Призраки могут быть основным отрядом благодаря своему умению исчезать во время сражения. Конечно, от этого мало толку, если рядом находится Ракетная Башня или Колония Спор. Для охоты за

вражескими Десантными Кораблями или наступающими наземными войсками лучшего отряда, чем Призрак, найти невозможно. Во время штурма неприятельских позиций Призраки предоставляют прекрасное воздушное прикрытие для Морской Пехоты, Осадных Танков и даже для Крейсеров. Если противник высыпает



Рис. 2.15.

*Призраки стоят
дорого,
но оправдывают себя*

воздушное подкрепление своим войскам, сделайте невидимыми ваши Призраки и разберитесь с ними. Даже если находящийся рядом детектор делает Невидимость неэффективной, защитная способность Призраков позволяет выигрывать Терранам решающие моменты сражений.



Рис. 2.16.

*Невидимые Призраки
могут нанести
серьезный урон
ничего не
подозревающим
войскам противника*

КРЕЙСЕР (BATTLECRUISER)

Броня: тяжелая

Живучесть: 500

Наземная атака: 25*

Воздушная атака: 25*

Воздушная/Наземная атака

(Пушка Ямато): 150*

Дальность атаки: 6

Дальность атаки (Пушка Ямато): 10

Требует газа: 300

Требует минералов: 400

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А)



Если вы ищете дорогое оружие, Крейсер — то, что вам нужно. Это также самый мощный объект Терран, так что, скорее всего, он стоит затраченных на него средств. Крейсер используется обычно как главное оружие при атаке большими силами, особенно если он снабжен Пушкой Ямато. Крейсер может быть преждевременно сбит, если, будучи незащищенным, он встретится с большой группой вражеских воздушных объектов или Ракетных Башен, поэтому всегда держите рядом несколько Призраков в качестве защиты.

Пушка Ямато (Yamato Gun) — особое оружие Крейсеров. Крейсеры, оборудованные Пушкой Ямато, способны уничтожать целые вражеские базы всего несколькими выстрелами. Скажем, десять Крейсеров, оборудованные Пушками Ямато, приближаются к базе Зергов, которая защищается пятью Колониями Спор. Сначала пять Крейсеров стреляют Пушками и выводят из строя Колонии с первого выстрела, пока остальные пять Крейсеров одновременно стреляют по



Рис. 2.17.

*Всегда защищайте
свои Крейсеры — они
дорого стоят*

Улью. Ба-бах! Улей и вся сеть противовоздушной обороны пропала за пятнадцать секунд.

Хотя атака с участием десяти Крейсеров невероятно привлекательна, строительство такого большого флота требует громадных затрат ресурсов. Когда вы истощите ваши ресурсы на строительство армады крейсеров, ваша база будет уязвима для атак неприятеля. Если же враг наступает большими силами, а у вас всего два Крейсера, то вам можно только посочувствовать. Мораль сей басни такова — не увлекайтесь только одним типом войск.



Рис. 2.18.

Группа Крейсеров с Пушками Ямато — страшная разрушительная сила

НАУЧНОЕ СУДНО (SCIENCE VESSEL)

Броня: тяжелая

Живучесть: 200

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 8

Требует газа: 300

Требует минералов: 25



Научное Судно не является наступательным оружием, но как только вы узнаете о нем побольше и изобретете все его полезные свойства, вы получите большое преимущество в наступательных или защитных операциях. Так как Научное Судно требует немало газа, вы обычно не будете производить их в больших количествах. Так или иначе, одно или два Научных Судна могут повлиять на течение миссии, благодаря одному из трех своих замечательных свойств.

Первое — это Защитная Сетка (Defensive Matrix). Она генерирует силовой щит вокруг любого объекта (кроме самого себя), устанавливая гораздо более мощную защиту, чем обычная броня или щит. Если

вам нужно передвинуть ваши войска за линию войск противника, выведите Десантный Корабль (Dropship), прикрытый Защитной Сеткой. Таким образом вы сбросите десант, не опасаясь быть накрытым огнем противовоздушной обороны противника. Вы также можете накрывать Защитной сеткой Крейсеры и Осадные Танки, защищая их от нападения. Область использования Сетки ограничена только вашим воображением. Но все хорошее в этом мире когда-нибудь заканчивается, по крайней мере, через некоторое время. Так же и с прикрытием Защитной Сеткой. Использование нескольких Научных Судов для защиты объекта на продолжительное время — достаточно распространенная практика. Остается лишь добавить, что объект с Защитной Сеткой, тем не менее, получает повреждения от попаданий, хотя и не столь ощутимые.

Второе свойство — это Электромагнитный Импульс, ЭИ (Electromagnetic Pulse Shockwave), эффективный только против объектов, имеющих специальное электронное оборудование или силовой щит. ЭИ снимает энергию или щиты с отрядов, находящихся в радиусе действия (включая самого себя). К сожалению, ЭИ бесполезен против Зергов, имеющих полностью биологическую структуру, но в сражениях с Протосами он прекрасно нейтрализует их силовые щиты. Еще один распространенный способ использования ЭИ — вывод из строя целой линии обороняющихся вражеских отрядов, что позволяет довершить начатое вашими атакующими войсками.



Рис. 2.19.

Объект, накрытый Защитной Сеткой, не является неуязвимым, хотя и неплохо защищен

Третья способность Научного Судна — Облучение (Irradiate). Это оружие способно наносить значительные повреждения всем биологическим отрядам и уничтожать находящиеся рядом группы объектов. Постарайтесь не использовать Облучение, пока у вас не будет основательных причин на это, — скажем, если восемь Гидралисков столпились рядом, то они сами напрашиваются. Облучение одиноко стоящих объектов — напрасная трата энергии Научного Судна, так что выбирайте цели разумно.



Рис. 2.20.

Облучение необычайно эффективно против плотно сгруппированных биологических отрядов противника, иначе — это просто напрасная траты энергии

ДЕСАНТНЫЙ КОРАБЛЬ (DROPSHIP)

Броня: тяжелая

Живучесть: 150

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 8

Требует газа: 100

Требует минералов: 100



Десантный Корабль представляет собой обыкновенное воздушно-транспортное средство Терран. Он не имеет выдающейся скорости и какой-либо атаки и с его умеренной живучестью не так уж и защищен. Поэтому всегда прикрывайте его другими отрядами. Любой вражеский воздушный объект может запросто его уничтожить, поэтому даже наличие Научного Судна в качестве отвлекающего фактора может решить, будет ли ваша транспортировка успешной или это последний полет Десантного Корабля.

Часто самый лучший способ избавить ваш Десантный Корабль от нападения неприятеля — уничтожить линию защиты неприятеля, тем самым "очистив" дорогу для транспорта. В Миссии 6, "Норад II", например, лучше всего использовать Десантные Корабли для высадки ваших отрядов в тылу врага, где они очистят территорию от Колоний Спор. Как только дорога будет свободна, транспорты могут спокойно возвращаться на базу за новым грузом. Будьте осторожными с важными пассажирами, вроде Рейнора, и не рискуйте, летая над неприятельской территорией, пока она не контролируется вашими Призраками.

Строения Терран

Строения Терран имеют одну общую особенность, которая выгодно отличает их от строений других рас, — это их мобильность. Многие объекты могут самостоятельно сняться со старого места и перебраться на новое, правда, довольно медленно. Эта способность позволяет вам перемещать Бараки и Космопорты с одного конца карты в другой, при недостатке ресурсов на сооружение новых. Способность к перемещению строений Терран не следует недооценивать. Однако в боевых условиях все равно придется строить Ракетные Башни и Бункера, прекрасно защищающие остальные сооружения от вражеских атак.



Рис. 2.21.

*Десантные Корабли
довольно уязвимы для
атак врага, так что
хорошенько
защищайте их*

БУНКЕРЫ (BUNKERS)

Бункера, полные Морских Пехотинцев, могут быть использованы как для противовоздушной, так и наземной обороны, и даже как наступательное оружие. С помощью Бункеров можно вклиниваться вглубь вражеской территории, создавая себе тем самым отличный плацдарм для последующих атак.

БАШНИ (TURRETS)

Башни, наоборот, используются исключительно для защиты — но не только из-за их способности атаковать воздушные цели. Башни так же, как и детекторы, могут обнаружить невидимого врага. Обычно это качество ценится больше других, так как без детекторов, база, которую атакует невидимый неприятель, в конечном счете превратится в развалины. Размещение Ракетных Башен вокруг вашей базы защитит ее от нападения невидимого противника и с воздуха, и с земли.

Войска Зергов

Теперь, когда вы воюете за Зергов, многое изменилось. Во-первых, Зерги представляют собой совершенно другую расу и больше полагаются на массы дешевых отрядов, чем на использование сверхоружия. Следовательно, вы должны изменить свой взгляд на стратегию игры, если хотите выиграть, сражаясь за Зергов.

Еще одно важное отличие состоит в том, что Зерги — это биологические организмы, способные к самоизлечению. Даже если отряд или строение уже на грани разрушения, они могут самостоятельно восстановиться, если у них достаточно для этого времени. У Зергов также другой способ создания отрядов. Вместо того чтобы тренировать или производить отряд, они выращивают его из личинок, которые водятся возле Инкубаторов, Загонов и Ульев. Дроны выполняют двойную функцию: они собирают минералы и Виспингаз, а также могут муттировать в строения. Для того чтобы "построить" строение, вам нужно иметь в запасе Дрона, потому что, как только он превратится в здание, вы потеряете его навсегда.

На вершине иерархии Зергов находятся Повелители (Overlord). Так же, как и Базы Снабжения (Supply Depots) для Терран или Пилоны (Pylon) для Протоссов, вам нужен Повелитель, чтобы иметь возможность ввести в игру другие отряды. Каждый Повелитель может наблюдать не более чем за семью объектами. Если все Повелители заняты, вам следует строить еще.

Как только вы освоитесь с Зергами, вы поймете, что хотя они и уступают Терранам и Протоссам в техническом плане, они все же являются мощной силой.

Наземные войска

Зерги известны своим несметным количеством. Огромная толпа Зерглингов кинется на вражеские отряды с фанатизмом, неведомым другим расам.

Зерги — прирожденные бойцы, и жестокость заложена в них на генетическом уровне. Грамотное и сбалансированное использование вооруженных сил Зергов увеличит ваши шансы на успех в любой битве.

ЗЕРГЛИНГИ

Броня: легкая

Живучесть: 35

Наземная атака: 5

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 0*

Требуют газа: 0

Требуют минералов: 50

* Вступают в бой только при непосредственном сближении с противником.

Зерглинг — базовый отряд наземных сил Зергов. Это гадкие маленькие создания, способные разорвать в клочья беззащитный вражеский объект за считанные секунды. К тому же их производство обходится недорого. Пятьдесят минералов дают вам двух Зерглингов! Это позволяет использовать их при неожиданном нападении на вашу незащищенную базу. Просто закажите Инкубатору произвести три яйца для Зерглингов, и не успеете вы опомниться, как уже шесть Зерглингов будут прыгать от нетерпения, чтобы атаковать неприятеля.

Снабжение Зерглингов также дешево — только полпункта снабжения на брата. Это дает возможность создавать их в огромном количестве. Можно быстро сделать две дюжины Зерглингов и тут же использовать их для блицкрига. Зерглинги обладают высокой скоростью и, будучи усовершенствованными, могут покрывать большие расстояния за короткое время. Они особенно эффективны при использовании вместе с Гидралисками. Зерглинги приближаются вплотную и атакуют в непосредственной близости от противника, а тем временем Гидралиски бомбят его издалека. Такая тактика эффективна в Миссии 1 "Среди Руин" и может пригодиться в последующих миссиях.



Рис. 2.22.

Когда ваша база находится в трудном положении, можно быстро создать Зерглингов

Зерглинги имеют свои минусы — они особенно восприимчивы к атакам Осадных Танков, Огнеметчиков, Авианосцев и к действию Облучения. В основном все, что оказывает разрушительное действие на большие пространства, плачевно сказывается на Зерглингах. Так, группа Зерглингов, находящихся вблизи от Осадного Танка, может превратиться в месиво под его гусеницами, прежде чем сможет среагировать и убежать. Поэтому всегда учитывайте их недостатки. Но все же Зерглинги могут сбить с толку, удивить и ошеломить противника лучше, чем любой другой отряд.

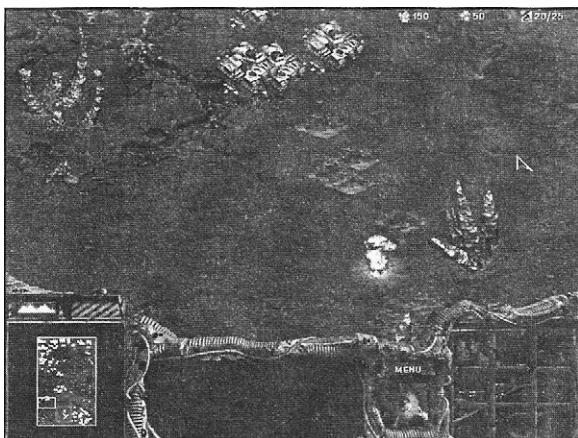


Рис. 2.23.

*Осадные Танки
могут быстро
расстрелять
толпящихся
Зерглингов*

БРУДЛИНГ (BLOODLING)*

Броня: легкая

Живучесть: 30

Наземная атака: 4**

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 0***



* Они создаются Королевами и расходуют первоначальный запас энергии.

** Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).

*** Вступают в бой только при непосредственном сближении с противником.

Брудлинги не выращиваются обычным образом, они рождаются Королевой (Queen), которая находится в режиме Размножения. Они наносят обширные повреждения, если атакуют первыми, и делают это подобно Зерглингам. Продолжительность их жизни зависит от запаса энергии. Как только заканчивается энергия, Брудлинги прекращают свое существование.

Брудлинги — прекрасный способ для атаки объектов, добраться до которых можно только с воздуха. Если ваши войска находятся на линии фронта и требуют подкрепления или если вы хотите подстrelить несколько объектов на территории базы противника, чтобы

навести панику, Брудлинги — прекрасное средство для этого. Пять или шесть Королев могут обеспечить достаточно мощную силу для нанесения ударов вглубь вражеской территории.

ПРИМЕЧАНИЕ

Размножение
Это свойство работает так: Королева выбирает вражеский объект и использует Размножение. Выбранный объект уничтожается, и два Брудлинга остаются в игре. Теперь это войска Зергов.

*Рис. 2.24.*

Как только вы найдете удачный момент для использования Брудлингов, они окажутся очень кстати

ГИДРАЛИСК (HYDRALISK)

Броня: средняя

Живучесть: 80

Наземная атака: 10*

Воздушная атака: 10*

Дальность атаки: 5

Требуют газа: 25

Требуют минералов: 75

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).



Гидралиски — ядро любой атакующей группы Зергов. Чтобы наилучшим образом описать их, можно сказать, что Гидралиски представляют улучшенный вариант Морской Пехоты. Таким образом, они могут наносить сильные удары как по наземным, так и по воздушным целям, являясь одинаково мощным наступательным и оборонительным средством практически против любых войск противника.

Дальность атаки Гидралисков позволяет использовать их в качестве мобильных Колоний Спор, которые могут защищать войска или

вашу базу от воздушных атак. Гидралиски эффективны в группах по восемь и более единиц. Они способны уничтожить практически любой одиночный отряд противника, прежде чем он сможет убить хотя бы одного Гидралиска.



Рис. 2.25.

Гидралиски, собранные в группы, эффективны против воздушных объектов

Обычно при атаке создают одну группу Гидралисков и одну-две аналогичные группы Зерглингов. Зерглинги отвлекут силы противника, пока медленные Гидралиски приближаются к позициям врага и начнут обстрел с расстояния. Это классическое использование Гидралисков, но существует и другая эффективная тактика их применения — поддержка для Стражей (Guardian). Стражи, по существу, являются бомбардировщиками и могут наносить существенные повреждения наземным объектам, но они совершенно неспособны открывать ответный огонь по атакующим их воздушным войскам. В этом им помогут Гидралиски. Группа из 12 Гидралисков и 12 Стражей может передвигаться по карте и быстро разрушать вражеские базы. Используйте Гидралисков для уничтожения воздушных войск противника в то время, когда Стражи будут заняты чем-нибудь на земле.



Рис. 2.26.

Несколько Гидралисков всегда пригодятся на базе благодаря своей многофункциональности

ДРОН (DRONE)

Броня: легкая

Живучесть: 40

Наземная атака: 5

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 5

Требует газа: 0

Требует минералов: 50



Так же, как и Роботов, вам не следует использовать Дроны для атак. Хотя отметим, что Дрон обладает немного лучшей способностью к атаке, чем его Терранский собрат. Кроме того, важно запомнить, что как только Дроны мутируют в какое-нибудь строение, вы их теряете. Их биологическое предназначение — создавать новые строения, они непригодны для использования в других целях. Это означает, что вы должны потратить для каждого нового здания одного Дрона. Помните это, иначе вы закончите с большим количеством строений, но без Дронов, которые собирали бы минералы и газ.

УЛЬТРАЛИСК (ULTRALISK)

Броня: тяжелая

Живучесть: 400

Наземная атака: 20

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 1

Требует газа: 200

Требует минералов: 200



Рис. 2.27.

Каждое здание, которое вы строите, забирает жизнь Дрона

Ультралиск — биологический объект, но в остальном его можно охарактеризовать как мощный танк. Благодаря живучести он представляет собой настоящую крепость, способную с легкостью уничтожать средние отряды неприятеля. И хотя Ультралиск довольно медленный, он по праву занимает свое место в сбалансированных атакующих силах.

Но и у гиганта Ультралиска есть один недостаток: если много маленьких отрядов, таких как Зерглинги, одновременно атакуют его, пока он расправляется с ними по одному, они успевают его уничтожить сомнительными усилиями. По этой причине было бы неплохо держать неподалеку несколько отрядов прикрытия для защиты Ультралиска. Хорошенько защищайте свои Ультралиски от таких атак, и они будут служить вам на протяжении всей миссии.

Некоторые игроки любят применять своих Ультралисков для уничтожения вражеских строений после того, как войска противника были выбиты с базы. Остальные силы будут продолжать бой, пока Ультралиск отойдет на безопасное расстояние и будет ждать заташья. Когда все успокоится и все неприятельские отряды будут разбиты, Ультралиск возвращается и уничтожает вражескую инфраструктуру.



Рис. 2.28.

Четыре-пять Ультралисков могут мгновенно разрушить практически до основания базу противника

ДЕФИЛЕР (DEFILER)

Броня: средняя

Живучесть: 80

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 4

Требует газа: 100

Требует минералов: 25



Чтобы захватить Командный Центр, вы должны сначала повредить его до красной отметки, а потом быстро использовать Королеву, чтобы заразить его, перед тем как он взорвётся. (Помните, Терранские объекты, подбитые до красного уровня, постепенно разрушаются, пока не взорвутся.)

КОЛОНИЯ СПОР (SPORE COLONY)

Броня: тяжелая

Живучесть: 400

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 15*

Дальность атаки: 7

Требует газа: 0

Требует минералов: 50

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение A).



Колония Спор атакует пролетающие воздушные цели и действует как детектор, способный обнаруживать невидимые корабли и отряды противника. Колония Спор образуется из Колонии Слизи (Creep Colony) и продолжает выращивать Слизь.



Рис. 2.32.

Зараженный Терранин — потрясающее оружие, хотя и трудно-достающееся

Так же, как и Ракетные Башни Терран и Фотонные Пушки Протосс, Колонии Спор лучше всего применять группами. Несколько Колоний могут защищать друг друга, делая маловероятным факт уничтожения хотя бы одной Колонии в ходе очередного массированного наступления противника.

ПОДЗЕМНАЯ КОЛОНИЯ (SUNKEN COLONY)

Броня: тяжелая

Живучесть: 400

Наземная атака: 30

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 7

Требует газа: 0

Требует минералов: 75



Подземная Колония — родная сестра Колонии Спор, но защищает от наземных атак. Как и Колония Спор, она появляется из Колонии Слизи и выращивает Слизь даже после превращения. Они используют огромный, похожий на язык, придаток, которым атакуют из-под земли своего противника. Им они наносят тяжелые повреждения врагу.



Рис. 2.33.

Колонии Спор лучше всего размещать по три-четыре группы для совместной защиты

Располагайте Подземные Колонии поближе друг к другу, тогда они будут еще более эффективны, чем Колонии Спор. Любой отряд, осмелившийся вступить на Слизь, на которой находится четыре или пять Подземных Колоний, будет уничтожен за секунды. Подземные Колонии — важнейшие оборонительные войска Зергов, так что не скупитесь на них.

ЯЙЦО (EGG)

Броня: тяжелая

Живучесть: 200

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 0

Требует газа: 0

Требует минералов: 0

Яйцо — просто Личинка, мутирующая в отряд. Яйца необычайно живучи. Редко когда увидишь разрушенное Яйцо, не успевшее разродиться, хотя и такое случается. Если Яйца подвергаются атаке, попытайтесь отвлечь неприятеля, пока они не вылупятся.

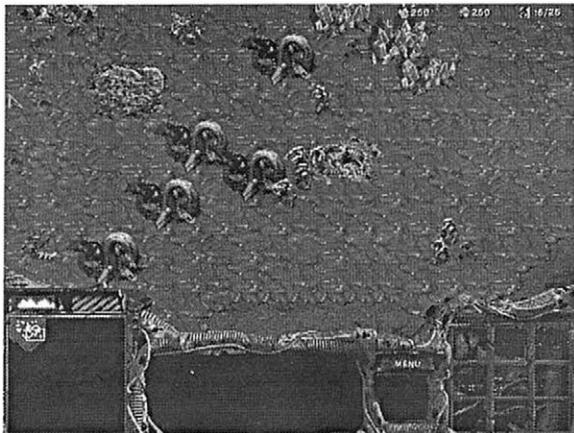


Рис. 2.34.

Как и Колонии Спор, Подземные Колонии могут быть полезны только в тесных группах

Воздушные войска

Зерги обладают разнообразными воздушными отрядами, каждый из которых приспособлен для выполнения особых заданий. Это довольно удобно, хотя иной раз трудно предугадать, какой вид воздушных объектов понадобится вам в последующей ситуации. К счастью, воздушные войска Зергов стоят недорого по сравнению с другими расами, делая возможным создание сбалансированной наземной и воздушной армии.

МУТАЛИСК (MUTALISK)

Броня: легкая

Живучесть: 120

Наземная атака: 9

Воздушная атака: 9

Дальность атаки: 3

Требует газа: 100

Требует минералов: 100

Муталиск — основное воздушное оружие Зергов. Он имеет прекрасно сбалансированные наземную и воздушную атаки. Возможно пройти миссию, не используя другие воздушные средства (кроме Повелителей, естественно).





Рис. 2.35.

Яйца достаточно прочны, однако и они могут быть разрушены при известной настойчивости противника

Кровавая атака Муталисков, направленная против каждого вражеского объекта по очереди, приносит прекрасные результаты, если проводить ее, как следует. Муталиски атакуют, нанося удары по выбранной цели, продолжая затем то же самое с находящимися рядом объектами. Этот способ атаки может быть решающим, когда большое соединение Муталисков атакует расположение Морской Пехоты. Под шквальным огнем Муталисков Морская Пехота теряет свою защиту, получая каждый раз сильные ранения. Повреждающий фактор уменьшается на половину каждый раз, когда такая атака разделяется, но даже тогда групповая атака Муталисков приносит свой результат.

Самый большой недостаток Муталиска — короткая дистанция атаки (3), которая заставляет его близко подбираться к цели. Это уравнивает шансы Пехоты с дальностью 4 в бою с Муталисками. Однако использование больших групп Муталисков приносит эффект в большинстве ситуаций.

СТРАЖ (GUARDIAN)

Броня: тяжелая

Живучесть: 150

Наземная атака: 20

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 8

Требует газа: 100

Требует минералов: 50



Стражи на самом деле являются Муталисками, прошедшими стадию коконизации. Вы должны прежде исследовать способность создания Стражей, на что обычно нет времени и ресурсов, пока ваша



Рис. 2.36.

*Просто скажите
"Нет" вашей
смерти. Используйте
Муталисков
группами по три
и больше*

база не обустроится. Стражи — бомбардировщики. Их основное назначение — сбрасывать взрывающиеся бомбы, начиненные кислотой, на наземные объекты. Их огневой моши 20 достаточно для взрыва Ракетной Башни в течение 10 ударов или всего за один удар эскадрильи из 10 Стражей.



Рис. 2.37.

*Кумулятивный
эффект групповых
атак Муталисков
приводит
к опустошению
рядов Морской
Пехоты*

Стражи лучше воюют группами по 10 или больше. Единственный залп такого соединения может уничтожить объект, имеющий живучесть 200 и более. Конечно, они не смогут долго бомбить объект, если он будет прикрываться с воздуха: Стражи — войска типа воздух-земля. Вот почему важно иметь Муталисков, находящихся рядом, которые будут защищать Стражей.

Другой недостаток — их дороговизна. Создание Стражей стоит не только 100 единиц газа и 50 минералов, требуется также Муталиск для превращения, который, в свою очередь, обходится в 100 единиц газа и 150 минералов.

Это означает, что создание одного Стражи обходится вам в 200 единиц газа и 150 минералов (ого!), так что защита этого капитоловложения очень важна.



Рис. 2.38.

Муталиски превращаются в Стражей



Рис. 2.39.

В больших соединениях Стражи предстают воинами ада, но они очень уязвимы с воздуха

КОРОЛЕВА (QUEEN)

Броня: средняя

Живучесть: 120

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 0

Требует газа: 150

Требует минералов: 100





Рис. 2.40.

*Когда зеленая
Ловушка прилипнет
к вражескому
отряду —
способность
задействована*

Королева — уникальное создание. Хотя она не обладает возможностью атаковать войска противника непосредственно, вы можете использовать их специальные особенности с гораздо большим эффектом. Благодаря тому, что они не особенно дороги, вы можете использовать их для поддержки, защиты, ведения боев, а также как отряды первого удара. Первое и, наверное, самое полезное свойство Королев — Паразит (Parasite). Этот маленький организм проникает в противника и позволяет игроку смотреть его глазами. Было бы благоразумно, передвигая осторожно Королев по карте, помещать Паразита в каждый объект, встречающийся на пути. Воздушные корабли, такие как Десантные Корабли или патрульные Скауты, — идеальные цели для заражения Паразитами, так как они постоянно перемещаются по карте, позволяя видеть все, что происходит на вражеской территории.

Ловушка может значительно помочь вашим войскам. Когда вы выпускаете Ловушку, она поглощает объект, тем самым снижая его скорость и упрощая процесс его уничтожения. Вы можете применять Ловушку при наступлении, если хотите, что бы ваш противник "увяз", пока ваши атакующие отряды обрабатывают его.



Рис. 2.41.

*Быстрое созревание
Брудлингов
оставляет всего
несколько ужасных
мгновений отрядам
противника*

Метание масс Брудлингов — очень эффектный метод использования Королев. Вы швыряете во врага споры, которые развиваются внутри противника в Брудлинги, питающиеся своим хозяином. Это все происходит очень быстро, и, в конечном итоге, хозяин взрывается, оставляя после себя двух Брудлингов, которые ожидают теперь уже ваших приказаний.

Зарождение (Infestation) позволяет захватывать поврежденный Командный Центр Терран и производить Зараженных Терран. Для этого вам нужно приблизить вплотную Королеву к поврежденному до красного уровня, т.е. почти уничтоженному Центру, и направить Зарождение на него.

Командный Центр перейдет под контроль Зергов, позволяя создавать Зараженных Терран.

КАРАТЕЛЬ (SCOURGE)

Броня: легкая

Живучесть: 20

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 110

Дальность атаки: 1

Требует газа: 75

Требует минералов: 25



Каратели — Зерглинги в воздухе. Они также рождаются по два из одного Яйца и стоят чуть больше, чем Зерглинги, что значительно упрощает их создание в больших количествах. Неплохо было бы держать группу из 12 Карателей на случай непредвиденной атаки с воздуха.

Каратели, в сущности, камикадзе, они взрываются, ударяясь о корпус большого корабля. Они просто незаменимы для поражения Авианосцев, многие игроки в StarCraft так их и называют — "Убийцы Авианосцев".



Рис. 2.42.

Каратели известны как "Убийцы Авианосцев"

Подразделение из 12 Карателей против Авианосца практически всегда выходит победителем. Это повышает ценность Карателей. Однако они дерутся хуже против меньших кораблей и не могут атаковать наземные объекты.

ПОВЕЛИТЕЛЬ (OVERLORD)

Броня: тяжелая

Живучесть: 200

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 0

Требует газа: 0

Требует минералов: 100



Повелители служат Зергам для трех целей: во-первых, они являются эквивалентом Терранской Базы Поддержки и Пилона Протосс, а величина армии Зергов прямо зависит от их количества. Во-вторых, Повелитель — это зерговский Десантный Корабль. Для транспортировки отрядов по воздуху вы должны изобрести в Загоне свойство Транспортировки Повелителем (Transport for Overlord). Повелители также являются детекторами, с помощью которых можно засечь невидимые объекты.

Вообще-то, транспортировка отрядов Повелителем — рискованное мероприятие. Но если вы примете все меры предосторожности, вам не о чем волноваться. Во-первых, защитите своих Повелителей Муталисками и Карателями. Во-вторых, не перемещайте Повелителей по территориям, на которых полно средств противовоздушной обороны врага. В-третьих, усовершенствуйте Обзор (Sight) и Скорость (Speed) вашего Повелителя в Улье или Загоне.



Рис. 2.43.

Повелители — легкая добыча для Фотонных Пушек и Ракетных Башен, так что не отправляйте их на вражескую территорию без веских на то причин

Строения Зергов

Самое важное, что нужно знать о строениях Зергов, — это то, что они живые организмы, которые могут заживлять себя после нанесения удара. Это требует иного распоряжения ресурсами. Например, строение любой другой расы, которое было повреждено практически полностью, должно быть заменено, однако строения Зергов со временем восполняют свой запас живучести.

Эта деталь делает более важной защиту поврежденных строений в сравнении с другими расами, а также изменяет стратегию как Зергов, так и их противников. Враг скорее постарается прикончить поврежденное здание из последних сил, чем смирится с тем, что все его атаки напрасны, так как оно само себя залечит. Зерги же начнут новую атаку только после того, как убедятся, что атака противника полностью отбита и на их территории не осталось никаких вражеских отрядов, которые смогли бы помешать восстановлению объектов. Конечно, все зависит от манеры игры вашего противника, однако, как правило, принципы остаются те же.

ПОДЗЕМНЫЕ КОЛОНИИ И КОЛОНИИ СПОР

Подземные Колонии и Колонии Спор происходят от Колонии Слизи и продолжают кормить Слизь после превращения. Эти два объекта несут полную ответственность за защиту вашей территории, так что вы должны строить их в максимально большом количестве, размещая по всей базе. Колонии Спор являются средством противодействия воздушному противнику, а Подземные Колонии следует строить в тех местах, где возможны наземные атаки противника.

Войска Протоссов

Как вы могли заметить, Протоссы имею ряд отличий от Терран и Зергов. Они наиболее продвинуты в плане технологий, но каждый их отряд обходится им дороже, чем другим расам. К тому времени, когда вы будете играть за Протоссов, вы уже закончите все миссии Терран и Зергов и должны будете иметь какое-то понятие о стратегии StarCraft.

Как бы то ни было, прежде чем вы двинетесь дальше, вам надо знать следующее.

Протоссы получают сооружения через Искривление (Warp Rift), открываемое Зондом. Радует то, что Зонду нужно только открыть Искривление, а сам он не должен дожидаться окончания строительства. Таким образом, для строительства вам лучше использовать только один Зонд, пока другие будут заняты добычей газа и минералов.

Играя за Зергов, можно было привыкнуть не жалеть свои отряды. Войска у Протоссов стоят значительно дороже, чем у Зергов, поэтому не используйте их так, как будто их легко заменить. Новичок, играя за Протосса, терпит поражение из-за нехватки ресурсов, пытаясь создать огромную армию. Ключ к победе Протоссов лежит в использовании превосходных технологий, а не грубой силы.

Еще одна достойная черта Протоссов состоит в том, что все они имеют щиты, которые принимают на себя удары до того, как повреждение коснется запаса живучести. Живучесть отряда не может быть восстановлена, но силовой щит всегда медленно регенерирует. Отряд Протоссов может иметь один пункт живучести, но если его щит восстановлен, он все еще может быть опасен. ЭИ Терран можетнейтрализовать щит с одного выстрела, но и тогда он будет постепенно восстанавливаться.

Наземные отряды

Приготовьтесь к изучению высокотехнологичных наземных отрядов StarCraft. Сильный, мощный, быстрый и дорогой — любому из наземных отрядов Протоссов подойдет это определение, в совокупности же они образуют удачно сбалансированную систему, которая одинаково хорошо противостоит войскам любой расы.

ФАНАТИК (ZEALOT)

Броня: легкая

Щит: 80

Живучесть: 80

Наземная атака: 16

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 1

Требует газа: 0

Требует минералов: 100



Фанатик — основной наземный отряд Протоссов, точно так же, как Морская Пехота для Терран и Зерглинги для Зергов. Однако Фанатик находится в другой весовой категории.

Его атака почти в три раза больше, чем у Морской Пехоты, и ровно в четыре раза больше, чем у Зерглинга. Конечно, ничто в жизни не дается просто так, и Фанатик является на все сто процентов самым дорогим базовым отрядом. Вы знаете, за что платите.



Рис. 2.44.

Фанатик — основной наземный отряд вашей мечты. Он имеет атаку 16 и может противостоять почти любой наземной атаке. Недостатки? Фанатик беззащитен перед ударами с воздуха

Оружие Фанатика — пси-клинок. У него их два (по одному в каждой руке). Следовательно, Фанатик не может атаковать на расстоянии и при ведении боя должен находиться вплотную к врагу. Он не может атаковать летающие цели. Поэтому перемещающихся Фанатиков всегда необходимо прикрывать Драгунами, Скаутами или Храмовниками с их Пси-Штурмом от воздушных атак. Большая группа Фанатиков может быстро уничтожить вражескую базу, если нет угрозы с воздуха.

ДРАГУН (DRAGOON)

Броня: тяжелая

Щит: 80

Живучесть: 100

Наземная атака: 20*

Воздушная атака: 20*

Дальность атаки: 4

Требует газа: 50

Требует минералов: 150

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).

Драгун — боец номер два в армии Протоссов. Это мощный отряд, но ему требуется довольно продолжительное время для перезарядки, он значительно дороже Фанатика и требует больше времени на постройку. В целом Драгун приспособлен к нанесению ударов по наземным и воздушным целям и может атаковать самостоятельно или поддерживая другие отряды.



Рис. 2.45.

Драгун превосходит для выполнения как наземных, так и воздушных атак

Так как скорость Драгуна высока, вы можете соблазниться возможностью создания ударной силы приблизительно из 10 Драгун для отправки к врагу. Не делайте этого. Драгун — отличный отряд, но 12 Драгун без поддержки не смогут справиться с 30-ю Зерглингами. Лучше всего использовать Фанатиков и Драгун вместе, как используют Морскую Пехоту и Огнеметчиков.

Было бы также неплохо иметь несколько Драгун возле вашей базы для огневой поддержки Фотонных Пушек. Держать дома отряды — это всегда неплохо, но Драгуны настолько быстры, что вы можете перебросить их в любую горячую точку, практически не теряя при этом



времени. В общем, это очень эффективный мобильный отряд, который будет как нельзя кстати, когда вам срочно потребуется помочь.

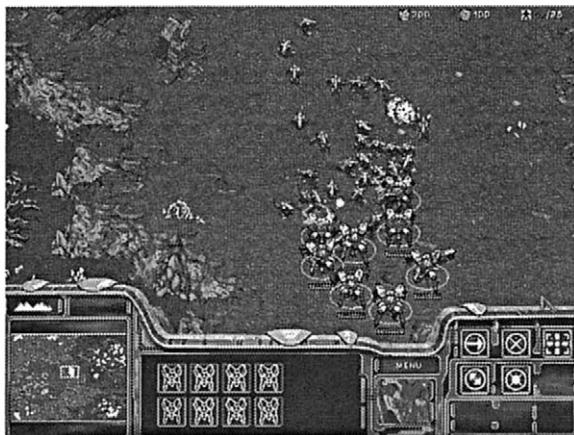


Рис. 2.46.

Результат применения восьми дорогих Драгунов против орды из 30-ти Зерлингов преподаст вам урок скромности

ОПУСТОШИТЕЛЬ (REAPER)

Броня: тяжелая

Щит: 80

Живучесть: 100

Наземная атака (Скарабей): 100*

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 8

Требует газа: 100

Требует минералов: 200

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).



Опустошитель — довольно странный отряд. Его часто называют "Наземным Авианосцем" из-за его управляемых Скарабеев (Scarab). Хотя это и необычно, но у него нет никакого своего оружия. Вместо этого он производит на собственном внутреннем заводе Скарабеев и выпускает их на врага.

Опустошитель может хранить в себе до десяти Скарабеев и использовать их по мере необходимости. Выпускаемые Скарабеи несутся к цели и взрываются, нанося большие повреждения и своим, и чужим. Не посыпайте Скарабеев в скопления дерущихся.

Опустошители очень эффективны против защитных укреплений, таких как Бункеры или Колонии Спор. Однако Опустошителя легко уничтожить, так что защитите их всеми возможными средствами. Если же дело идет к потере Опустошителя, используйте всех Скарабеев, какие только остались!

Рис. 2.47.

Опустошители — медленные, дорогие и не имеют основного оружия, но зато какие могучие

Рис. 2.48.

Будьте осторожны — выпуская Скарабеев, не повредите собственные отряды

ВЫСШИЙ ХРАМОВНИК (HIGH TEMPLAR)

Броня: легкая

Щит: 40

Живучесть: 40

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 3

Требует газа: 150

Требует минералов: 50

Хоть Высшие Храмовники и могут сражаться, лучше держать их за линией фронта и использовать их пси-способности. Это ветераны армии Протоссов, использующие пси-энергию, исходящую из их тел. Самая мощная пси-способность — это Пси-Штурм (Psionic Storm). Он может вывести из строя множество врагов, если они плотно



стгруппированы вместе и у них нет места для отступления. Поскольку Зерги обычно проводят массовые атаки, Пси-Штурм может уничтожить большое их количество. Попробуйте послать Фанатика на Слизь Зергов. Как только Гидралиски и Зерглинги бросятся на него, ударьте по ним Пси-Штурмом, и вы увидите, как они превращаются в лужи крови.



Рис. 2.49.

*Высшие Храмовники не приспособлены для ближнего боя.
Используйте их псевоможности, и все будет нормально*



Рис. 2.50.

Галлюцинация может заставить врага думать, что у вас гораздо больше отрядов, чем есть на самом деле

Галлюцинация (Hallucination) обладает особой ценностью, если у вас нет численного превосходства. Она создает две копии каждого отряда, к которому вы ее примените. Вы можете видеть, какие из отрядов настоящие, а какие — нет, а враг не может этого видеть и часто будет атаковать иллюзии.

Способность вызова Архонта (Summon Archon) позволит соединить двух высших Храмовников в одного супербойца. Два Храмовника остаются навсегда слиты в Архонт — мощный отряд, который разрушительно сражается как на земле, так и в воздухе.

АРХОНТ (ARCHON)

Броня: тяжелая

Щит: 350

Живучесть: 10

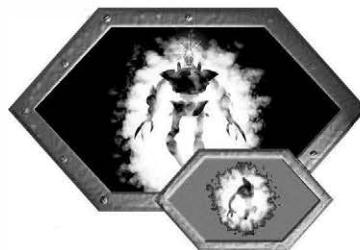
Наземная атака: 30

Воздушная атака: 30

Дальность атаки: 3

Требует газа: 300

Требует минералов: 100



Архонты были созданы союзом двух высших Храмовников, и, следовательно, довольно дороги.

Однако у них такие мощные атакующие возможности и надежные защитные щиты, что они стоят того.



Рис. 2.51.

С щитом в 350 единиц Архонт — просто разрушительная машина

Кроме того, Архонт может сражаться как с летающим, так и с наземным противником. Очень сложно остановить группу из семи-восьми Архонтов, особенно если у них есть поддержка.

Используйте Архонта как тяжелого штурмового воина — чем он, в сущности, и является. Правда, если ваш удар Архонтами прозвалится, вы потеряете огромное количество ресурсов. Лучше использовать их вместе с Драгунами и Фанатиками. Архонты смогут обрушить мощный удар на любого врага до того, как он уничтожит ваши более слабые войска.

ФОТОННАЯ ПУШКА (PHOTON CANNON)

Броня: тяжелая

Щит: 100

Живучесть: 100

Наземная атака: 20*

Воздушная атака: 20*

Дальность атаки: 7

Требует газа: 0

Требует минералов: 150

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение A).



Возможно, Фотонная Пушка — лучшее оборонительное оружие во всей игре. Ее стоимость — в пределах разумного, и она может доставать наземные и воздушные цели на расстоянии семи позиций. Комбинация из четырех-шести Фотонных Пушек в спорной ситуации может склонить чащу весов в вашу сторону. Недостаток Фотонной Пушки заключается в том, что ее довольно легко уничтожить, так что если вы установили оборонительную линию, держите под рукой Зонд, на случай, если вам понадобится открыть Искривление и доставить новую.



Рис. 2.52.

Сеть Фотонных Пушек — вот и вся защита, которая вам когда-либо понадобится

ЗОНД (PROBE)

Броня: легкая

Щит: 20

Живучесть: 20

Наземная атака: 5

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 1

Требует газа: 0

Требует минералов: 50



Зонд Протоссов имеет наименьший, по сравнению со своими аналогами, запас живучести, но его возможность открыть Искривление и заняться другой работой с лихвой компенсирует этот недостаток. Как и Робот Терран, и Дрон Зергов, Зонд может сражаться с врагом, но его атака и защита настолько мизерны, что гораздо разумнее положиться на Фотонные Пушки вокруг вашей базы.

Обустраивая базу, используйте все Зонды, кроме одного — для сбора газа и минералов. Оставшийся Зонд может открывать требуемые Искривления, не отвлекая остальных от сбора ресурсов.



Рис. 2.53.

Зонд — отличный строительный отряд, поэтому постарайтесь не применять его в боевых целях

Воздушные отряды

Как и все другие боевые единицы Протоссов, их летательные аппараты сколь дорогие, столь и мощные. Имея необходимую ресурсную базу, вы легко построите нужное для победы количество кораблей. Многие считают, что StarCraft выигryвается и проигryвается в небесах. На это можно смотреть по-разному, но ни в коем случае нельзя отрицать важность наличия солидных воздушных сил.

СКАУТ (SCOUT)

Броня: тяжелая

Щит: 90

Живучесть: 130

Наземная атака: 8

Воздушная атака: 24*

Дальность атаки: 4

Требует газа: 100

Требует минералов: 300



* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение А).

Постройка победоносного флота Скаутов для нанесения точных направленных ударов со всех сторон является довольно популярной стратегией, однако не самой мудрой. Создание такого флота нанесет ощутимый удар по вашим запасам ресурсов. Название Скаут звучит не очень грозно, но он больше напоминает хорошо оборудованный боевой корабль, чем разведывательный аппарат. Скаут может атаковать и воздушные, и наземные цели, но гораздо лучше он приспособлен для воздушного боя. Скауты — отличный способ обходить противника с флангов, они просто идеально действуют группами по три-пять штук. При атаке врага "в лоб" отправьте две группы, по три Скаута в каждой, для нанесения ударов с флангов, чтобы вызвать в стане врага неразбериху, — возможно, это принесет вам победу.



Рис. 2.54.

Используйте небольшие группы Скаутов для обхода противника с флангов

Благодаря высокой скорости Скауты не зря считаются отличными бойцами в армии Протосс. Перелетая из одной горячей точки в другую, они способны умиротворить обнаглевшего врага, особенно в случае атаки на вашу базу, так что лучше держать и там, как минимум, одного Скаута. Просто на всякий случай.



Рис. 2.55.

Один-два разведчика возле вашей базы стоят трех в засаде

АВИАНОСЕЦ (CARRIER)

Броня: тяжелая

Щит: 150

Живучесть: 250

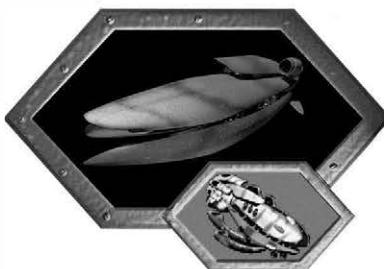
Наземная атака (Перехватчики): 5

Воздушная атака (Перехватчики): 5

Дальность атаки: 8

Требует газа: 300

Требует минералов: 350



Возможно, Авианосец — самое мощное оружие в StarCraft. У самого Авианосца нет возможности атаковать. Однако после модернизации он может нести на себе до восьми Перехватчиков (Interceptor), каждый из которых атакует наземные и воздушные цели с силой 5. Другими словами, пара Авианосцев может выпустить рой Перехватчиков, которые в кровавой мясорубке уничтожат воздушные и наземные отряды.



Рис. 2.56.

Полностью загруженный Авианосец — ужасное оружие, способное довести врага до паники



Рис. 2.57.

Не забывайте, что несколько Крейсеров могут уничтожить Авианосца одним выстрелом

Авианосец может нанести убийственный удар по врагу, атакованному вашими войсками. Даже в равном бою один-два Авианосца могут быстро изменить ход сражения. Прислав Авианосец на вражескую территорию и приказав атаковать основные позиции, вы заставите своих Перехватчиков непрерывно охотиться за новыми целями. Они будут кишеть там, пока не останется ни одного вражеского объекта. Перехватчики часто привлекают внимание и огонь вражеских отрядов и строений, но они настолько быстры, что редко получают повреждения.

Несмотря на то, что Авианосец является грозным оружием, не является неуязвимым. Двенадцать Карателей могут уничтожить его за десять секунд, а три Крейсера с Пушкой Ямато могут взорвать Авианосец одним выстрелом. Это не означает, что вы не должны использовать Авианосцы, просто не полагайтесь на них чрезмерно.

ВЛАСТИТЕЛЬ (ARBITER)

Броня: тяжелая

Щит: 150

Живучесть: 200

Наземная атака: 10*

Воздушная атака: 10*

Дальность атаки: 5

Требует газа: 500

Требует минералов: 25

* Против некоторых войск атака ограничена (см. Приложение A).



Властитель — довольно интересный корабль, который дает Protossам три ключевые возможности. Кроме того, что это неплохой боевой корабль, способный атаковать воздушные и наземные цели, его специфические способности позволяют считать этот корабль ценной частью флота Protossов. Властитель выпускает Невидимость вокруг корабля на все отряды в радиусе действия. Сам Властитель не скрывается, но делает совершенно незаметным приближение к базе противника четырех Авианосцев. Их могут заметить только детекторы. Зов (Recall) — еще одна способность Властителя. Несколько Властителей вблизи линии фронта могут мгновенно телепортировать группы отрядов для выполнения различных боевых задач, используя для этого возможность Зова, избавляя тем самым вас от излишней траты времени и риска при применении Шаттлов. Существует множество способов использования Зова, включая телепортацию войск к незащищенным базам, атакуемых противником. Силовое Поле (Stasis Field) начисто лишает противника его прикрытия. Например, если ваши войска встретились с большими

Рис. 2.58.

Властитель может спрятать большие корабли, чем вы думаете, но его Невидимость бесполезна возле детекторов

Рис. 2.59.

Применяйте Силовое Поле для нейтрализации отрядов противника или для очищения игрового поля (включайте его впереди вас)

соединениями, вы можете накрыть половину вражеской группировки Силовым Полем, а тем временем напасть (и уничтожить) другую. Когда Силовое Поле исчезнет, вы сможете убить остальных. В основном с помощью Силового Поля вы можете нейтрализовывать часть войск противника, чтобы подготовиться к бою с ними.

НАБЛЮДАТЕЛЬ (OBSERVER)

Броня: легкая

Щит: 20

Живучесть: 40

Наземная атака: 0

Воздушная атака: 0

Дальность атаки: 0

Требует газа: 75

Требует минералов: 25





Рис. 2.60.

Быть в курсе всех дел — немаловажно в StarCraft, и пара Наблюдателей поможет вам в этом

Наблюдатель — это постоянно скрытый разведчик, который также является детектором (может видеть другие невидимые войска). Чаще всего, не помешает установить несколько Наблюдателей на важных местах на карте, например над залежами ресурсов. Это поможет вам следить за передвижениями вражеских войск. Поскольку Наблюдатели скрыты, они будут вашим лучшим источником информации о противнике, так что непременно используйте одного или двух.

ШАТТАЛ (SHUTTLE)

Броня: тяжелая
Щит: 60
Живучесть: 80
Наземная атака: 0
Воздушная атака: 0
Дальность атаки: 0
Требует газа: 0
Требует минералов: 200



Рис. 2.61.

Шаттлы важны даже для технологически высокоразвитых Протоссов



Шаттл — это... ну, это шаттл. Для Протоссов это только механическое средство доставки отрядов по воздуху. Властитель может использовать свой Зов для быстрого перемещения отрядов, но Шаттл все равно остается эффективным способом транспортировки войск на большие расстояния или недоступные территории.

Строения Протоссов

Строения Протоссов не могут излечиваться (как строения Зергов) или двигаться (как строения Терран), однако они имеют щиты, которые постоянно восстанавливаются. Это обеспечит вам необходимую защиту от атак соперников. То, что Зонд не должен ждать окончания строительства, поможет вам быстро построить большое количество зданий. Один Зонд может открывать Искривления, пока другие будут заняты добычей ресурсов.

ФОТОННЫЕ ПУШКИ (PHOTON CANNONS)

Фотонная Пушка — многоцелевое защитное строение Протоссов, которое успешно справляется со своей задачей. Способные атаковать наземные и воздушные цели, несколько Фотонных Пушек представляют собой средство защиты, достаточное для отражения любых атак оппонента. Всегда устанавливайте, как минимум, три Фотонные Пушки возле каждого входа на вашу базу.

STARCRAFT



STARCRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



ГЛАВА 3

ГЕНЕРАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

Мея захватывающий сюжет, великолепную графику и широкие игровые возможности, StarCraft представляет собой непревзойденную стратегическую игру. Именно по этой причине победа в ней требует очень тщательной разработки стратегии. Не бойтесь экспериментировать, но при этом не забывайте об основных приемах, с помощью которых легче победить.

Следующие базовые приемы войны со всеми тремя расами одобрены отцом тестирования Blizzard. Поэтому обязательно ознакомьтесь с ними до того, как приступите к активным действиям.

Как правило, те, кто начинает играть в StarCraft, первым делом хотят знать ответ на вопрос: "Какая раса наиболее сильная?". Ответ очень прост, но наверняка не тот, который вы хотели бы услышать. StarCraft — великолепно сбалансированная игра, поэтому можно выиграть, играя за любую из рас.

Каждая из них имеет сильные и слабые стороны, а также свои специфические стратегии. В этой книге вы ознакомитесь с ними, но не стоите спешно доверяться им — разрабатывайте свои, которые, возможно, помогут добиться еще более впечатляющего результата.

Выражаем особую благодарность сотрудникам компании Blizzard: Робу Пардо (Rob Pardo), Эрику Додду (Eric Dodds), Фрэнку Гильсону (Frank Gilson) и Дереку Симмонсу (Derek Simmons) за то, что они любезно поделились с нами стратегическими приемами, которые мы привели в книге.

ПРИМЕЧАНИЕ

Все советы и примечания, описанные в этой главе, можно использовать и при игре с компьютером, и при игре по сети.

ТЕРРАН

Сила Терран заключается как в их передовых технологиях, приближающихся по уровню к Протоссам, так и в относительной дешевизне их отрядов. С них начинается ваше знакомство с мирами StarCraft.

Они — первая раса, с которой вам придется иметь дело на пути к победе. Количество стратегий при игре за Терран, наверное, равно количеству играющих в StarCraft. Однако наши советы также окажутся неприменимыми.



Основные стратегические принципы

- ★ Присвойте Спутниковой Станции (Comsat Station) горячую клавишу <9> или <0>. Используя ее, вы сможете сканировать территорию, не щелкая при этом на Спутниковой Станции. Для того чтобы выполнить сканирование территории, нажмите горячую клавишу Спутниковой Станции, а затем клавишу <S>. Сканирование очень пригодится во время вражеской атаки невидимыми подразделениями вашей базы, поскольку в этом случае Спутниковая Станция определит их расположение.
- ★ Для надежной защиты стройте Ракетные Башни и Бункера, поместите в них Морскую Пехоту, а возле них разместите Осадные Танки. Данная комбинация защитных сооружений и войск станет серьезной преградой на вражеском пути.
- ★ Когда в вашем распоряжении будут Спутниковая Станция и Пушка Ямато, применяйте их вместе для максимального использования ударной силы данного оружия. Так, например, если вы хотите уничтожить Ракетную Башню, просканируйте ее область расположения с помощью Спутниковой Станции, а затем поразите ее Пушкой Ямато. При этом Крейсер выйдет на позицию выстрела, но все же будет вне досягаемости Ракетной Башни.
- ★ Следующий совет для азартных игроков, не боящихся риска: постройте Завод или Барак за вражеской базой, а затем приступайте к созданию боевых отрядов для нанесения ударов с тыла. Если вы не можете себе позволить построить новый Барак или Завод, то переместите их по воздуху в необходимое место.
- ★ Воюя с биологическими отрядами врага, используйте Облучение — способность Научного Судна. Оно особенно эффективно для нейтрализации Храмовников или Дефилеров.
- ★ Используйте Бункера для предотвращения вражеского продвижения на вашу территорию. Размещайте их в местах предполагаемых атак. До того как Бункер будет полностью разрушен, расположенные в нем войска успеют нанести противнику значительный ущерб.
- ★ Используйте тактику "выдавливания", предложенную Фрэнком Гилсоном. Она заключается в строительстве Бункеров одного за другим вглубь вражеской территории. При возведении очередного Бункера предыдущий используется для его защиты. Этот метод особенно эффективен против Зергов.

Война с Зергами

- ★ Постройте много Огнеметчиков. Зерги представляют собой органические существа. Большинство их воинских подразделений комплектуются наземными отрядами. Огнеметчики всегда прекрасно справляются с такими войсками Зергов.
- ★ Используйте Крейсера скорее для защиты, чем для нападения, поскольку с экономической точки зрения, Каратели Зергов, требуемые для уничтожения Крейсера, в два раза дешевле его.
- ★ Если враги заразили ваши войска Паразитами, используйте их в военных действиях в первую очередь, поскольку с помощью зараженных отрядов враг может наблюдать за вашими действиями. Ни в коем случае не оставляйте их в окрестностях базы.
- ★ Любыми средствами боритесь со Стражами. Группы Стражей могут сравнять с землей вашу базу в считанные минуты. Для защиты от них используйте Призраки и Крейсера.
- ★ Ни при каких обстоятельствах не дайте заразить Командный Центр, иначе вы станете свидетелями весьма неприятного зрелища разносимой Зараженными Терранами в пух и прах вашей базы.
- ★ При атаке базы Зергов сначала уничтожьте здания, дающие доступ к передовым технологиям. Возможно, вы захотите первым делом уничтожить Инкубаторы, но вам все же необходимо разрушить постройки, позволяющие создавать мощные отряды противника. Уничтожайте постройки Зергов приблизительно в следующем порядке: Шпиль (Spire), Пещера Ультралисков (Ultralisk Cavern), Нора Гидралисков (Hydralisk Den), Бассейн Размножения (Spawning Pool), Гнездо Королев (Queen's Nest).

Война с Протоссами

- ★ И снова вам пригодятся Огнеметчики, но только против Фанатиков, поэтому не сильно увлекайтесь их созданием. Постройте их ровно столько, чтобы сдержать натиск Фанатиков.
- ★ Для защиты очень удобно использовать Духов. Но при этом они чересчур дороги для наступательных операций. Тем не менее при нападении на вас Авианосца или Опустошителя вы сможете на время обезвредить их с помощью способности Духов Замораживание.
- ★ Активно используйте Научные Судна. Их Электромагнитный Импульс весьма эффективен в военных действиях против Протоссов и пригодится как в атаках, так и при защите.
- ★ При появлении Властителей используйте для их уничтожения Пушку Ямато, что позволит обнаружить скрываемые ими вражеские отряды.
- ★ Не пропустите появления Наблюдателей. Невидимые Наблюдатели демаскируют ваши скрытые отряды. В местах, куда вы предполагаете направить свои скрытые силы, для обнаружения Наблюдателей используйте Спутниковую Станцию.
- ★ В качестве системы первого предупреждения стройте вокруг вашей базы Ракетные Башни. Если им удастся сбить хотя бы один Шаттл с парочкой Опустошителей, — они себя окупили.

ЗЕРГИ

Поскольку Зерги являются чисто биологическими существами и не используют вообще никаких технических средств, то им приходится при проведении боевых действий придерживаться других стратегий.



Основные стратегические принципы

- ★ При атаке вашей базы с воздуха используйте над Гидралисками Черную Массу Дефилера, которая позволит Гидралискам сражаться с врагом безо всякого ущерба для себя.
- ★ Постройте достаточное количество Зерглингов и Гидралисков, но помните, что Фанатики и Огнеметчики без особого труда могут пройти сквозь орду Зерглингов. Используйте Зерглингов и Гидралисков для атак Морской Пехоты и Драгун.
- ★ Стражи представляют собой ваши тяжелые боевые силы. Группа из двенадцати Стражей вполне способна с безопасного расстояния уничтожить все близко расположенные наземные силы противника.
- ★ На больших картах используйте для связи между базами Тайные Ходы (Nydus Canal). Это позволит создавать на каждой базе меньше воинских соединений для ее защиты, поскольку в этом случае вы сможете очень быстро телепортировать их с одной базы на другую.
- ★ Запомните, что Каратели являются очень удобным средством против основных ударных сил противника — Авианосцев и Крейсеров. Учтите также, что Каратели малоэффективны против Скаутов и Призраков, поэтому не следует тратить ресурсы для их создания при военных действиях с этими типами кораблей.
- ★ Постарайтесь окружить наиболее важные сооружения Подземными Колониями и Колониями Спор. Тогда, даже если ваша база слабо защищена войсками, она сможет достаточно долго сопротивляться вражеским атакам. Не атакуйте чужую базу войсками, состоящими в основном из Зерглингов. Лучше пошлите их разрушать вражеские сооружения — группы Зерглингов справятся с этим в очень короткий срок.
- ★ Способность Зергов быстро производить из личинок (Larva) массы войск поможет переломить в самый ответственный момент ход боевых действий в вашу сторону. Конечно, при этом необходимо выбрать нужный тип отрядов. Построив достаточное количество Инкубаторов, вы всегда сможете создать нужное количество войск.

Война с Терранами

- ★ Используйте Королев в боевых действиях против Призраков. При этом используйте Ловушки против невидимых Призраков, а затем заразите их Паразитами, столько, сколько сможете.
- ★ Для быстрой победы над Терранами постройте огромное число Зерглингов. Усовершенствуйте их скоростные и атакующие способности и посыпайте на вражеские силы группами по 12 особей. Скорость боевых действий имеет огромное значение — не дайте противнику построить для обороны достаточное количество Огнеметчиков.
- ★ Всегда используйте Гидралисков — универсальные силы Зергов. Они эффективны как при наземных атаках, так и при отражении воздушных нападений. Играющий за Зергов и не имеющий в своем арсенале Гидралисков, имеет очень небольшие шансы на победу.
- ★ Используйте способность Королев заражать вражеские отряды Брудлингами в военных действиях против Танков и Голиафов, а Ловушки — против Призраков и Духов. Если скрытые силы противника отступают, заразите их Паразитами — при этом они перестанут быть невидимыми для вас в дальнейшем.
- ★ Если Базы Снабжения противника расположены близко друг от друга, используйте Чуму для их разрушения. Одно-два действия Чумы — и эти сооружения очень быстро дойдут до красной черты и взлетят на воздух, если их, конечно, вовремя не отремонтируют.
- ★ Активно используйте вашу возможность заразить Командный Центр. Попытайтесь это сделать как можно раньше. Помните, что для этого вам необходима Королева, поэтому не рискуйте понапрасну военными силами до ее создания.
- ★ При защите держите в засаде зарывшихся в землю Гидралисков и Зерглингов, а затем преподнесите противнику приятный сюрприз. Определенный резерв никогда не помешает.

Война с Протоссами

- ★ В самом начале не жалейте никаких средств на построение Гидралисков. Они очень эффективны против Фанатиков, Драгун и Скаутов.
- ★ Следите за появлением Наблюдателей. Повелители Зергов способны выявлять скрытые силы противника. Поэтому создайте нужное число этих существ для патрулирования опасных областей вокруг вашей базы, а также областей, содержащих ресурсы.
- ★ При атаках баз Протоссов прежде всего старайтесь уничтожить Пилоны, расположенные рядом с Вратами и Звездными Вратами. После выхода из строя Пилонов эти сооружения перестанут представлять ценность для базы, и Протоссы не смогут использовать их возможности. При этом следите за Зондами — они могут попытаться построить новые Пилоны.
- ★ Постройте вокруг вашей базы сеть защитных сооружений. Фанатики могут сравнительно легко разрушить базу, защищенную только Подземными Колониями, поэтому для эффективной защиты создайте, по крайней мере, отряды еще двух видов.
- ★ Никакое разумное количество Авианосцев не сможет выстоять против атак Карателей. Группа Карателей из 12 особей может сломить сопротивление группы Авианосцев в несколько секунд, поэтому Карателей всегда неплохо иметь про запас.
- ★ При появлении Властителей используйте Ловушки Королев против воинских формирований невидимых под прикрытием Властителя.

Протоссы

Протоссы являются наиболее технически развитой расой. Поэтому, воюя за них, приходится сильно исхитряться тактически. Если принять во внимание тот факт, что войска Протоссов стоят досадно дорого, вы не можете рассчитывать на то, что задавите противника лишь количеством. Наоборот, для одержания победы необходимо использовать всю мощь не таких уж и многочисленных войск Протоссов.



Основные стратегические принципы

- ★ Для Протоссов самым главным является правильный выбор расположения базы. Разместите Пилоны таким образом, чтобы они смогли снабжать энергией ваши здания, не загромождая при этом базу. Все технологические постройки расположите в одной, хорошо защищенной области.
- ★ Работники Протоссов — Зонды не сильно утруждается при сооружении зданий. Они просто открывают Искривление и могут тут же приступить к следующей работе. Это позволяет использовать для сооружения зданий только один Зонд, остальные будут заняты сбором ресурсов.
- ★ Газ! Вот наиболее ценный ресурс для Протоссов. Он используется в огромных количествах для построения всех дорогих отрядов. Поэтому, если это возможно, увеличивайте число используемых Гейзеров и хорошо их защищайте.
- ★ Хотя Фотонные Пушки и являются отличными защитными объектами, они очень дороги. Стройте и располагайте их группами так, чтобы при защите базы они могли поддерживать один другого. При этом для их обслуживания не забывайте строить возле них несколько Пилонов. Как правило, двух Пилонов вполне хватает для обслуживания трех Фотонных Пушек.
- ★ Для того чтобы скрыть свои военные силы от противника, активно используйте Властителей. При этом никогда не применяйте их в качестве ударной силы, а просто сопровождайте ими свои войска.
- ★ Используйте способность Храмовников — Галлюцинацию (Hallucination). При обороне от многочисленных боевых сил противника держите на передней линии определенное количество обманных войск. Это часто позволяет достичь тактического преимущества, поскольку противник будет отвлечен защитой от реально не существующих войск.
- ★ Загрузите парочку Храмовников в Шаттл, а затем переместите последний в область расположения минералов противника. Затем устройте Пси-Штурм среди вражеских работников, собирающих кристаллы. Это рискованно, но очень эффективно.
- ★ Расположите рядом с каждым полем минералов по одному Наблюдателю, которые будут уведомлять о перемещении подразделений врага. Таким образом вы будете иметь

время предотвратить появление там укрепленной вражеской базы. Пролетая Властителем перед вражескими войсками, используйте их способность Зов для перемещения в тыл врага группы Архонтов. Зрелище устроенного ими погрома захватывает даже бывалых игроков StarCraft.

- ★ В баталиях используйте только полностью модернизированные Авианосцы. Разница между обычным и модернизированным Авианосцем очень велика, поэтому стоит подождать окончания процесса модернизации.

Война с Терранами

- ★ Многочисленные группы Авианосцев очень эффективны при проведении боевых действий против Терран, но рекомендуется сопровождать их одним Наблюдателем, чтобы иметь возможность распознать приближение скрытых групп Призраков.
- ★ В сетевой игре будьте готовы к массированным атакам Огнеметчиков. Комбинация Фанатиков, Драгун и Фотонных Пушек является наилучшей защитой от них. Одни лишь Фанатики не смогут сдержать мощный натиск Огнеметчиков.
- ★ А вот для защиты от Голиафов Фанатики — лучшее средство. Но при этом не забудьте усовершенствовать их скоростные качества, иначе все ваши старания могут оказаться напрасны. Как и в случае с любыми другими войсками, атака Фанатиков на Голиафы должна быть достаточно массированной.
- ★ Остерегайтесь Научных Судов. ЭИ при правильном использовании против ваших войск может лишить их силовых щитов, и вам придется долго ждать, пока они самовосстановятся. По этой же причине лучше держать отряды в достаточно рассредоточенном состоянии.
- ★ При проведении боевых действий против Крейсеров лучше всего использовать комбинацию Авианосцы — Скауты. Пытайтесь использовать превосходящие силы. Идеальным вариантом является использование Властителей для маскировки ваших войск во время атаки.
- ★ Дайте указание некоторым Наблюдателям производить патрулирование границ базы, чтобы не допустить проникновение скрытых группировок Призраков и особенно Духов, которые способны нанести вам ядерные удары.

Война с Зергами

- ★ Не позволяйте Повелителям пролетать над вашей базой. Для их устранения создайте достаточное количество Драгун. В отличие от них, Фотонные Пушки не всегда являются эффективным оружием против Повелителей, которые могут просто отлететь на безопасное расстояние. Не позволяйте врагу знать то, что ему не положено.
- ★ Зерглинги могут уничтожить Фотонные Пушки в считанные секунды, поэтому для их защиты разместите дополнительные войска.
- ★ Постоянно наблюдайте за всеми отрядами на базе. При заражении какой-либо группы Паразитами сразу же посыпайте их в атаку на врага. Например, если заразили ваших Фанатиков, то предварительно подкрепив группами других войск, пошлите их в атаку на вспомогательные постройки врага, например отдаленную базу, в то время как основные ваши силы обрушатся на Улей основной базы. Зерги перебросят свои войска на вспомогательную базу, а основная останется слабо защищенной.
- ★ Муталиски могут быть очень эффективным средством при проведении боевых действий против Протоссов, поэтому для защиты от них создайте огромное число Драгун. При атаках Муталисков контратакуйте их превосходящими силами, иначе вы напрасно потеряете свои войска.
- ★ При атаках базы Зергов нет ничего лучше Опустошителей. Их Скарабеи могут очень быстро уничтожить строения Зергов, поскольку они не так сильно защищены, как постройки Протоссов и Терран.
- ★ От массированных атак Зерглингов защищайтесь с помощью Фанатиков. Зерглинги по размерам очень малы, поэтому активно используйте команду Передвигаться-Атаковать (Move-Attack) для перемещения Фанатиков.
- ★ В войне с Зергами невыгодно создавать Авианосцы. Один Авианосец может обойтись вам в 950 единиц ресурсов и при этом будет уничтожен пятью-шестью Карателями, которые обходятся противнику значительно дешевле.

STARCRAFT



STARCRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



ГЛАВА 4

Миссии Терран

Миссия первая: Пустыня (WASTELAND)

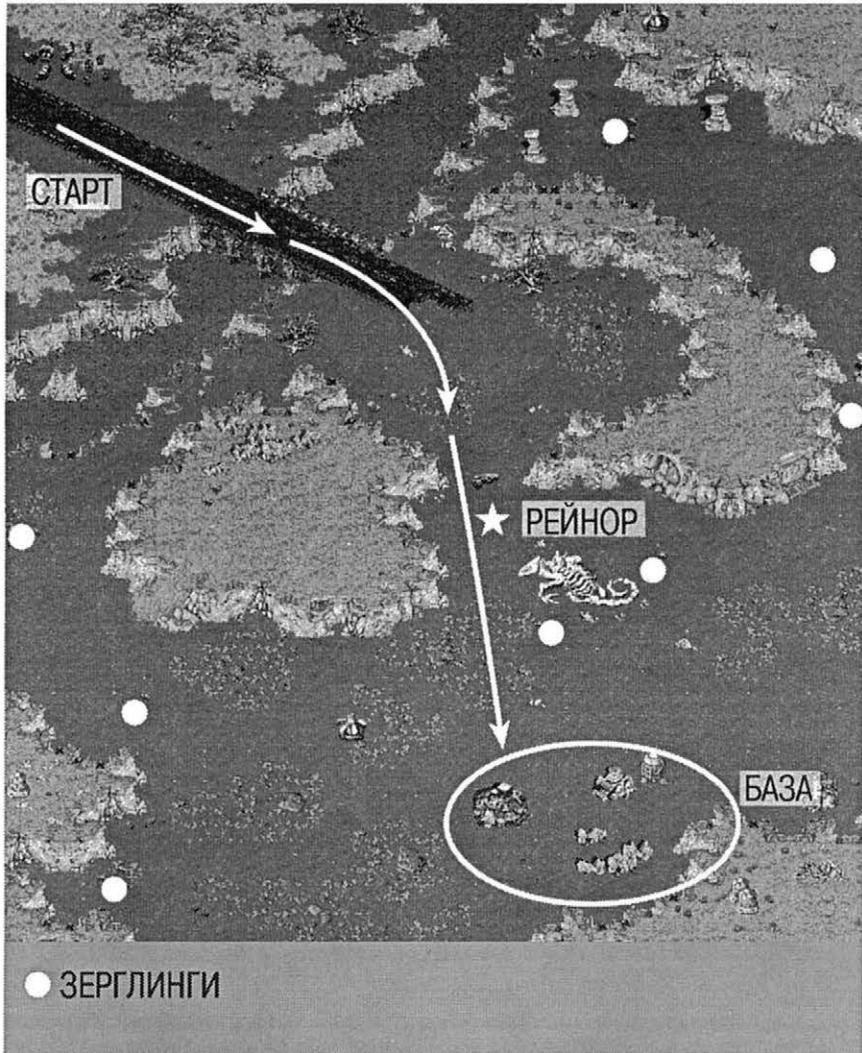


Рис. 4.1.

Карта первой миссии Терран

Обзор миссии

Силы службы безопасности Конфедерации закрыли на 48-часовой карантин всю планету Mar Cap. Вы должны передислоцировать ваших колонистов — Роботов и Морскую Пехоту — в пустынные районы. Требуется также найти маршала Джима Рейнора, который поможет вам очистить территорию от врагов.

Задания миссии

- ★ Найти Джима Рейнора
- ★ Построить Барак
- ★ Создать 10 отрядов Морской Пехоты
- ★ Джим Рейнор должен оставаться в живых

Специальные боевые единицы

- ★ Джим Рейнор

Вражеские боевые единицы

- ★ Зерглинги (их база Fenris Brud рассредоточена по всей территории карты)

Стратегия

В самом начале ваши войска расположены в левом верхнем углу карты. Командный Центр и База Снабжения размещены посередине нижней части карты. Разделите ваших колонистов на две группы. Дайте указание Морской Пехоте двигаться по направлению к Командному Центру. Перейдя через мост, они встретятся с Джимом Рейнором, а затем с одной или двумя изолированными группами Зерглингов. Безжалостно уничтожьте их. Затем направьте ваши войска на территорию базы. После того как база будет очищена, дайте указание Роботам переместиться к базе и начать сбор минералов, расположенных поблизости.

После добычи требуемого количества минералов постройте Барак и 10 отрядов Морской Пехоты — это необходимо для прохождения миссии. А в это время Джим Рейнор и несколько отрядов Морской Пехоты могут продолжить поиски и уничтожение врага по всей территории карты, что, правда, не является одним из заданий миссии. Помните, что при потере отрядов Морской Пехоты вы должны создать вместо погибших столько, чтобы в сумме у вас получилось 10. Существует определенный риск потерять в стычках Джима Рейнора. Поэтому, вместо блужданий по территории, лучше спокойно займитесь созданием Морской Пехоты.



Рис. 4.2.

До начала передвижения разделите ваших колонистов на Роботов и Морскую Пехоту



Рис. 4.3.

Несколько групп Зергингов ожидают вас в самых различных областях территории карты

Управление ресурсами

Когда Роботы прибудут на базу, пошлите их собирать минералы. Как только будет собрано 150 минералов, можно отдать указание одному Роботу построить Барак, а остальные пусть продолжают свою работу. При этом Морская Пехота должна защищать территорию Командного Центра, ибо несколько небольших групп Зергингов могут выжидать в сопредельных областях. Построив Барак, создавайте Морскую Пехоту до тех пор, пока и ее общее количество не достигнет 10 единиц. Для того чтобы узнать, сколько у вас уже есть, а сколько еще необходимо создать, сверьтесь со счетчиком, расположенным в правой верхней части экрана.

Миссия вторая:

Захолустная станция (Backwater Station)

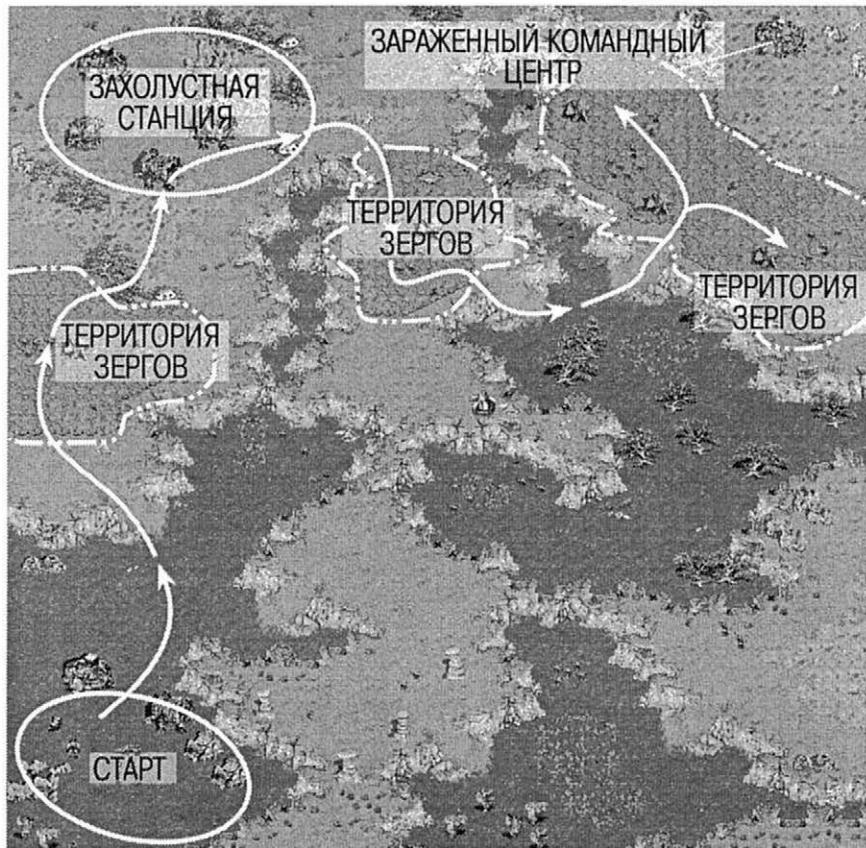


Рис. 4.4.

Карта второй миссии Терран

Обзор миссии

Резервная станция находится под постоянными атаками неведомых неземных организмов. Штаб Конфедерации на планете Тарсонис не рекомендует вам вмешиваться, но Рейнор считает, что военные силы Конфедерации не успеют прибыть вовремя и спасти базу. Вы вместе с маршалом должны попытаться спасти базу, пока еще не все потеряно.

Задания миссии

- ★ Разрушить строения Зергов
- ★ Рейнор должен остаться в живых

Новые боевые единицы

- ★ Огнеметчики

Вражеские боевые единицы

- ★ Зерглинги
- ★ Гидралиски

Стратегия

В самом начале миссии ваши силы расположены в левом нижнем углу карты, что дает некоторое преимущество при защите вашей базы. После того как вы прикажете вашим Роботам собирать ресурсы, немедленно начните производство в Бараке Морской Пехоты, чтобы общее число было не менее 12 отрядов. Этого количества будет вполне достаточно для противостояния группам Зергов. При проведении атак в полной мере воспользуйтесь военной мощью Грифа Джима Рейнора. В случае повреждения Грифа Роботы смогут его отремонтировать.

Как только у вас будет создано 12 отрядов Морской Пехоты, направьте их одной группой на север к каньону, на встречу с несколькими Зерглингами. После того как ваши войска уничтожат монстров, двигайтесь на север. Там вы увидите Слизь, свидетельствующую о наличии в этом районе базы Зергов. Однокое строение Зергов охраняет полдюжины Зерглингов. Ваши войска легко справятся с ними, а затем приступят к ликвидации вражеского здания.

Затем дайте указание вашим воинам переместиться еще севернее на близкое расстояние к Командному Центру захолустной станции, после чего все строения базы и колонисты — два Робота и пять Огнеметчиков перейдут под вашу команду. Сразу же дайте указание двум

Баракам создать по три-четыре Огнеметчика в каждом. Затем соберите всю Морскую Пехоту в одну группу на востоке от базы (справа). Создав Огнеметчиков, сформируйте из них еще одну группу. Теперь вы имеете в своем распоряжении две группы — одна состоит из



При проведении боевых действий в данной миссии придерживайтесь тактики блицкрига. Не мешайте и не сомневайтесь, посыпая ваши силы в атаку на Зерглингов и Гидраписков. Ваша Морская Пехота гораздо мощнее, чем это может показаться на первый взгляд. Не успеете вы моргнуть глазом, как враг будет уничтожен.

8–12 отрядов Морской Пехоты (в зависимости от того, сколько вы их потеряли при освобождении базы), вторая — по крайней мере из 10 Огнеметчиков. Двигайтесь Морской Пехотой на юг и атакуйте всех Зерглингов и Гидраписков, которые повстречаются на вашем пути. Огнеметчиков приберегите для разрушения зданий Зергов. Данная тактика весьма эффективна в этой примитивной миссии. Придерживаясь ее, вы без труда проникнете вглубь вражеской территории. Миссия считается завершенной после разрушения зараженного Командного Центра, который располагается в правом верхнем углу карты.

Управление ресурсами

Начните с того, что пошлите одного Робота строить Переработчик (Refinery) на гейзер, расположенный севернее базы, а тем временем постройте еще несколько Роботов. Имеющиеся в наличии пошлите собирать минералы. Продолжайте создавать Роботов до тех пор, пока их не станет 6–7. По мере поступления ресурсов создавайте Морскую Пехоту, пока не станет возможным сформировать полноценную группу из 12 отрядов. Теперь все готово для прохождения данной миссии. Ваши Роботы продолжают собирать



Рис. 4.5.

После создания 12 отрядов Морской Пехоты самое время устроить кому-то взбучку

минералы, а один из них перевозит газ, необходимый для создания Огнеметчиков. Таким образом, вы сделали все для добычи необходимого количества ресурсов, поскольку потом вам будет некогда заниматься этим.



Рис. 4.6.

Это способ ведения войны очень эффективен — впереди Огнеметчики, а за ними Морская Пехота

Миссия ТРЕТЬЯ: Отчаянный союз (Desperate Alliance)

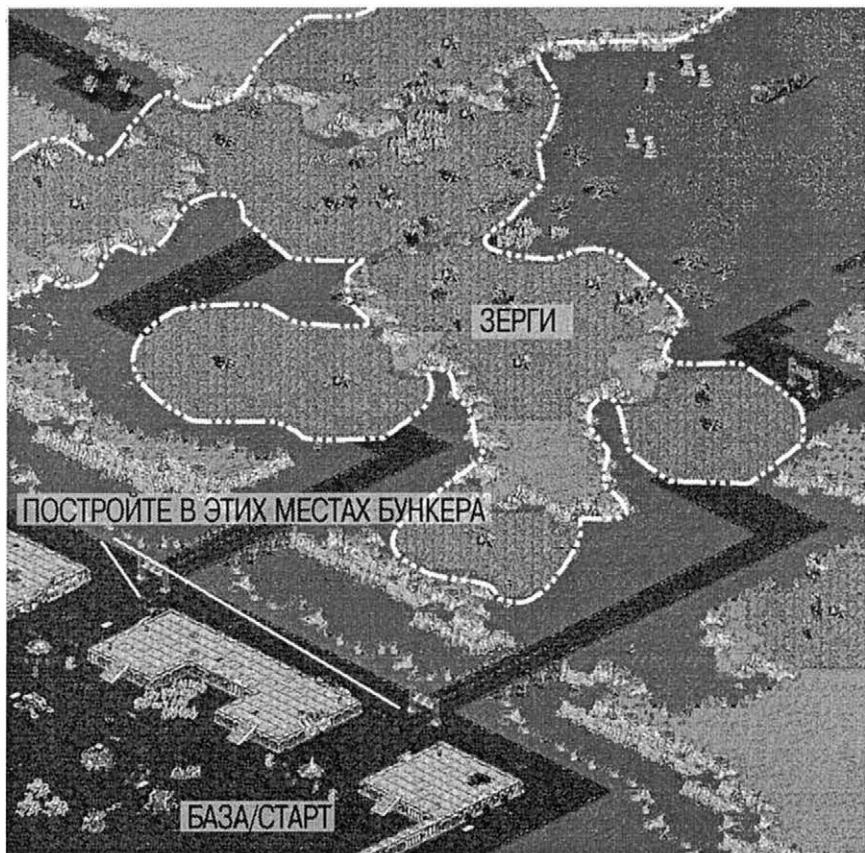


Рис. 4.7.

Карта третьей миссии Терран

Обзор миссии

Время работает против Терран. Силы Конфедерации оказались неспособны полностью устраниТЬ угрозу со стороны Зергов. Множество станций пали под их ударами. Конфедерация интернировала весь личный состав колониальной милиции, которая хоть как-то могла бы сопротивляться Зергам. Единственные, кто способны оказать им помощь, — экстремистские группы. Одной из таких групп и является армия Сынов Корхала, под предводительством Арктуруса Менгска. Он связался с вами, чтобы предложить свою помощь при очистке колоний от посягательств Зергов. Однако, приняв помошь Менгска, находящегося вне закона, вы многим рискуете.

Задание миссии

- ★ Остаться в живых на протяжении 30 минут

Специальные боевые единицы

- ★ Нет

Новые боевые единицы

- ★ Гриф

Вражеские боевые единицы

- ★ Зерглинги
- ★ Гидралиски
- ★ Муталиски
- ★ Повелители

Стратегия

Ваше задание в этой миссии — оставаться в живых на протяжении 30 минут. Для этого у вас есть несколько способов. Вы можете либо построить оборонительную линию и ждать набегов противника, либо, что более интересно, непрерывно контратаковать, тем самым предотвращая массированные атаки врага. Последний способ более практичен и позволит ознакомиться с тактикой войск Зергов.

Первым делом отремонтируйте Бункер, расположенный на нижней дороге. Затем поместите в оба ваших Бункера Морскую Пехоту. Этим вы обеспечите надежную защиту вашей базы на время создания атакующих сил.

Ваши атакующие силы должны состоять из двух групп Морской Пехоты (по 12 в каждой) и одной группы из 12 Огнеметчиков. Модернизируйте уровень вооружения и защиты Морской Пехоты.

При правильном проведении все указанные выше процедуры занимают от силы 15 минут. Для быстрого создания новых войск вам придется создать один или несколько новых Бараков.

Полностью укомплектуйте ваши боевые группы, а затем двигайтесь ими, вверх по нижней дороге: впереди Морская Пехота, а за ней Огнеметчики. Продвигаясь таким образом, вы достигните Улья Зергов.



Рис. 4.8.

Отремонтируйте этот бункер до того, как использовать его

СОВЕТ

Бункера представляют собой чрезвычайно мощное оружие: они принимают на себя весь огневой удар противника — при этом ваши войска остаются невредимыми. Это позволяет защищать довольно большую область всего с помощью нескольких отрядов Морской Пехоты. Неплохо по возможности содержать около Бункеров по одному Роботу для необходимого ремонта. Бункер всего с четырьмя отрядами Морской Пехоты внутри и Роботом снаружи может достаточно долго держать оборону против превосходящих сил противника.



Рис. 4.9.

После создания нескольких групп Морской Пехоты и Огнеметчиков можно нанести контрудар по Зергам

Следует заметить, что Морская Пехота — ваше лучшее оружие против Гидралисков и Муталисков, поскольку их оружие имеет больший радиус действия и лучше пробивает броню, нежели огнемет.

Продолжайте создавать Морскую Пехоту. Вы можете использовать ее в качестве подкрепления для основных сил. Помните, что цель миссии — только выживание, а не уничтожение Зергов. Если вы нанесете мощный удар по лагерю Зергов, то оставите им слабый шанс на проведение ответной контратаки. Но не увлекайтесь атаками в ущерб обороне. Помните, что каждое мгновение приближает вашу победу. Для укрепления обороны расположите вокруг базы Морскую Пехоту для отражения воздушных атак. Самое главное в этой миссии — скорость. Если вы будете медлить, Зерги обязательно воспользуются этим.

ЗАПОМНИТЕ

Контрапункт

Если вы не любитель агрессивных атак, то можете победить в этой миссии и без выпадов в сторону базы противника. Просто постройте несколько Бункеров, расположите их вдоль дороги и посадите в них Морскую Пехоту. Для большей надежности постройте Ракетные Башни около них. Кроме того, для охраны базы расположите по ее периметру пару дюжин отрядов Морской Пехоты. И можете считать, что победа уже у вас в кармане. Для полного спокойствия вам необходимо иметь по крайней мере три Бункера с Морской Пехотой около каждого входа в базу и некоторое количество Морской Пехоты, защищающей базу от воздушных атак.

Управление ресурсами

Первейшей вашей заботой будет добыча большого количества минералов за очень короткий срок. Сразу постройте в Командном Центре четыре Роботов, а уже имеющихся отослите на сбор минералов. Когда в вашем распоряжении будет 6–7 Роботов, собирающих минералы, послайте одного на ремонт Бункера, расположенного у правого входа в базу. Вам также потребуется несколько Роботов для транспортировки газа, который необходим для модернизации и создания Огнеметчиков. После того как все необходимое количество Роботов будет создано и приобщено к работе, два из них вам потребуется для постройки вспомогательных сооружений. Одного направьте строить Базы Снабжения, а другого — возводить несколько новых Бараков. Вам понадобится по крайней мере три новых Базы Снабжения (или четыре, если вы решили делать набеги на лагерь противника). Поэтому не стоит на них экономить. Также следует держать одного Робота про запас — для ремонта поврежденных Зергами зданий.

После этого вы можете спокойно переключиться на создание атакующих групп Морской Пехоты и Огнеметчиков. За работу!

Миссия четвертая: Сооружения Джейкоба (The Jacobs Installation)

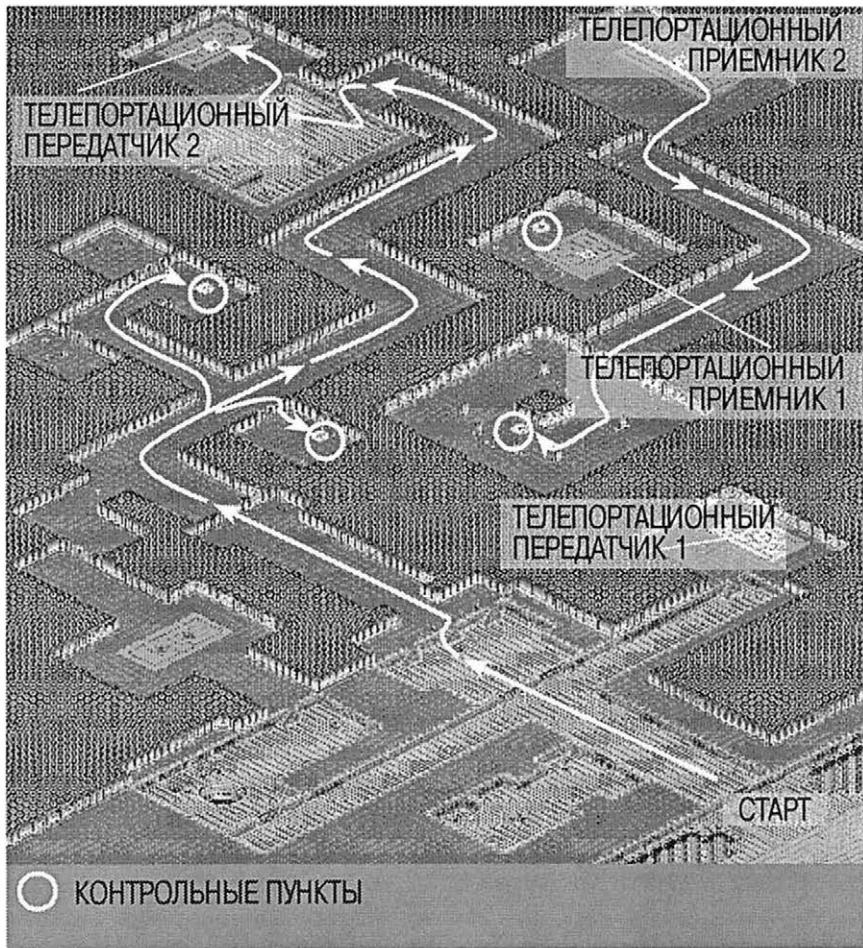


Рис. 4.10.

Карта четвертой миссии Терран

Обзор миссии

Вы сняты с должности магистрата колонии до расследования вашей причастности к действиям Сынов Корхала. Зерги практически полностью завладели Мар Саром, и Конфедераты в спешке оставляют планету. Менгск предлагает вам совершить налет на базу Конфедерации на Мар Саре, чтобы добыть как можно больше сведений о системах вооружений в сооружениях Джейкоба.

Задания миссии

- ★ Добыть диски с необходимой информацией из компьютерной сети Конфедерации
- ★ Доставить диски к Контрольному Пункту
- ★ Джим Рейнор должен остаться в живых

Специальные боевые единицы

- ★ Джим Рейнор

Новые вражеские силы (Терране)

- ★ Скрытые пушки на полу
- ★ Скрытые настенные пушки

Стратегия

Карта данной миссии похожа на лабиринт, поскольку события разворачиваются внутри некоего сооружения, в котором можно добраться к пункту назначения различными способами. На рис. 4.10 представлен наиболее короткий из них. В самых различных местах карты вы можете обнаружить скрытые пушки на полу и в стенах и Ракетные Башни. Поэтому при продвижении вперед всегда будьте начеку и не паникуйте, если вас атаковали — просто отдайте приказ, и Морская Пехота все сделает сама без вашего дальнейшего вмешательства.

При продвижении на север вы увидите возвышенную площадку с ведущими на нее тремя лестницами. Данную область будут охранять несколько отрядов Морской Пехоты и один Голиаф, поэтому не следует сразу же бросаться в атаку, прежде необходимо перегруппировать ваши силы. При атаке помните, что засевшие там враги имеют тактическое преимущество — процент попадания у них 100, а ваш только 70. Тем не менее им ничто не поможет, ведь вы имеете более чем троекратное превосходство.

При прохождении мимо Контрольных Пунктов (Beacons) не забудьте их активировать. Первые два отключают скрытые пушки на полу, а также освобождают по-разному настроенных к вам заключенных. Третий телепортирует ваших людей таким образом, что они смогут добраться до дисков оптимальным путем. Как только вы доберетесь до дисков и доставите их в начальный Контрольный Пункт, миссия будет завершена.

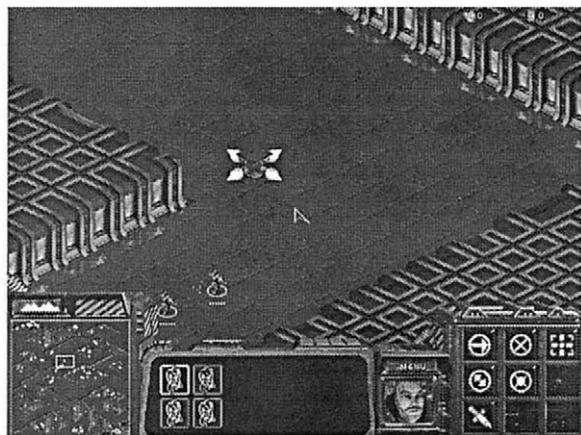


Рис. 4.11.

Будьте внимательны! На стенах и полу расположены скрытые пушки



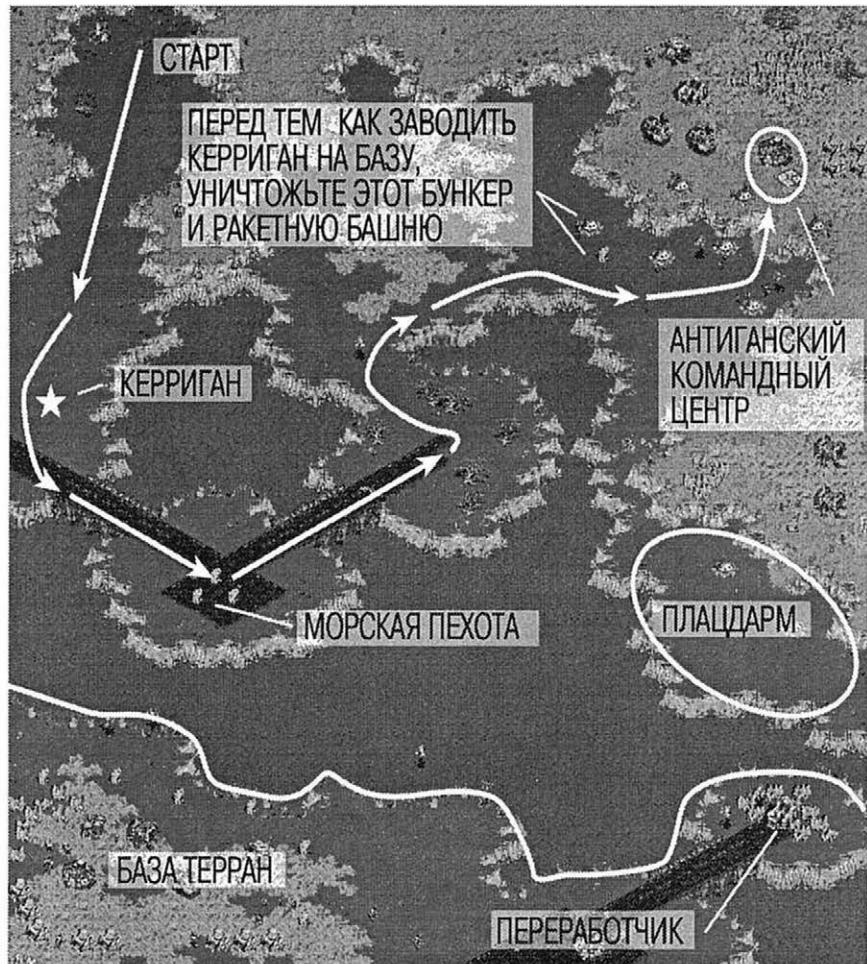
Рис. 4.12.

Сгруппируйте ваших Огнеметчиков и Морскую Пехоту и направьте вперед, в атаку на Зергов

Управление ресурсами

В этой миссии вы не сможете создавать новые отряды, поэтому берегите имеющиеся. Если вы понапрасну потеряете много войск, то вам может понадобиться начать миссию с самого начала — поэтому будьте осторожны и внимательны.

Миссия пятая: Революция (REVOLUTION)



Rис. 4.13.

Карта пятой миссии Терран

Обзор миссии

Доставленные вами секретные диски были переданы в штаб, где немедленно приступили к расшифровке данных, находящихся на них, и поиску полезной информации. Менгск очень признателен вам за ваши усилия и ставит вам новую задачу. Из надежных источников стало известно, что колония на Антига Прайм готова к восстанию против Конфедерации. Однако отборное войско конфедератов — группа Альфа (Alpha Squadron) — заняло позицию на этой планете. Керриган поможет вам освободить колонию, но все равно вам придется приложить все силы, чтобы уничтожить базу конфедератов.

Задания миссии

- ☆ Провести Керриган к Командному Центру конфедератов
- ☆ Рейнор и Керриган должны выжить
- ☆ Разрушить базу Конфедерации

Специальные боевые единицы

- ☆ Джим Рейнор (в Грифе)
- ☆ Керриган (Дух)

Новые боевые единицы

- ☆ Призрак
- ☆ Десантный Корабль
- ☆ Гриф

Стратегия

Все ваши силы в самом начале миссии расположены в левом верхнем углу карты. Сгруппируйте их и направьте на юг, где вы встретите Керриган. После того как Керриган и Рейнор обменяются колкими замечаниями, снова двигайтесь на юг, пока не встретите на небольшой возвышенности три Ракетные Башни. Уничтожьте их. Продолжайте двигаться вдоль дороги (на северо-восток), расправившись по пути с вражеским Грифом.



Вы можете испытать на встретившихся вам вражеских Призраках специальную способность Керриган — Замораживание.

Затем поверните на север и разгромите парочку Бункеров Конфедерации. Ваши отряды Морской Пехоты должны позаботиться о том, чтобы Призраки, охраняющие их, не доставили вам больших неприятностей — тем самым вы обезопасите себя на некоторое время. Отделите от группы Керриган, направьте остальные силы на разрушение Бункеров, а затем и Ракетных Башен, расположенных рядом с ними. Ракетные Башни являются детекторами, которые могут обнаружить скрытые группы Духов, поэтому вы должны разрушить их прежде, чем они обнаружат присутствие Керриган.

Когда Ракетные Башни будут уничтожены, верните ваши войска назад. Затем включите Невидимость Керриган и направьте ее к Контрольному Пункту. После того как Ракетные Башни были разрушены, ваш противник не сможет узнать о приближении нашей героини. Поэтому добраться до Контрольного Пункта не составит для нее никакой сложности. После освобождения базы на Антиган практически все силы Конфедерации, расположенные вокруг нее, будут уничтожены. Теперь вы можете послать Рейнора с Морской Пехотой для уничтожения недобитых конфедератов, уцелевших после разгрома их Бункеров.



Рис. 4.14.

Чтобы обезопасить продвижение Керриган, разрушьте эти Бункера и Ракетные Башни

После освобождения Антиганской базы вашей целью станет разрушение базы Конфедерации, расположенной в нижней части карты. Вы должны использовать освобожденную базу для организации армии для боевых действий против группы Альфа. На ваше счастье, база достаточно развита, так что вам не придется сильно улучшать ее инфраструктуру.

Первым делом отремонтируйте все здания, а также при необходимости Гриф Рейнора. Затем дайте указание Командному Центру создать столько новых Роботов, сколько возможно на данный момент. После того как Роботы начнут добывать ресурсов, начните создавать отряды Морской Пехоты и Призраков, а также постройте

несколько Ракетных Башен вдоль южной границы базы. База Конфедерации занимает всю нижнюю четверть карты, поэтому все боевые силы следует сконцентрировать в южном направлении.

Создайте ударную группу из 12 Призраков, разработав для них Невидимость, Реактор Апполон (Apollo Reactor) и около 12 отрядов



Рис. 4.15.

Используйте Джима Рейнора для защиты базы от атакующих сил Конфедерации

Морской Пехоты с модернизированной защитой и вооружением. Затем приготовьтесь к проведению боевых действий. Сделайте ваших Призраков невидимыми и направьте их в левую нижнюю часть карты, где расположен Переработчик конфедератов и снуют вражеские Роботы. Когда вы откроете огонь по Роботам и Переработчику, для их защиты слетится огромное количество Призраков Конфедерации. Поскольку ваши собственные Призраки невидимы, то вы сможете легко с ними справиться.

ЗАПОМНИТЕ

Мощь невидимых Призраков

Большие группы скрытых Призраков могут наносить внезапные и мощные удары по наземным и воздушным силам противника. До тех пор, пока ваши Призраки скрыты, а их могут засечь лишь Ракетные Башни Терран и Колонии Спор Зергов, они во многих случаях могут предрешить исход битвы.

После захвата левой нижней части базы врага загрузите Морскую Пехоту в Десантный Корабль и перенесите их в эту уже безопасную область. Сформируйте из них группы. Теперь вы можете двигаться своими войсками при поддержке Призраков на восток вдоль нижней границы карты. На вашем пути могут встретиться Паучьи Мины, для обезвреживания которых пошлите вперед один отряд Морской Пехоты. При продвижении вперед, для прикрытия с воздуха и поддержки в наземных боях, используйте ваших Призраков. Одновременно немедленно уничтожайте Морской Пехотой



Рис. 4.16.

Для захвата базы Конфедерации используйте комбинацию Морской Пехоты и невидимых Призраков

вражеские Ракетные Башни, которые могут засечь ваши Призраки. Используя данную тактику, вы довольно быстро сровняете базу Конфедерации с землей.

Управление ресурсами

После захвата Антиганской базы вам необходимо как можно скорее произвести побольше Роботов для добычи минералов и газа, необходимого для постройки Призраков. Поэтому сразу же дайте указание Командному Центру приступить к созданию пяти Роботов, а имеющиеся два направьте собирать минералы и ремонтировать машину Рейнора и поврежденные здания.

Когда сбор ресурсов будет хорошо отложен, постройте несколько Баз Снабжения для увеличения количества ваших колонистов. Вам также потребуется построить Спутниковую Станцию для разработки Невидимости и несколько Ракетных Башен для защиты базы от налетов вражеских Призраков. Вы можете решить переместить Космодром (Starport) в южную часть базы, но, в принципе, можно построить и новый. Для того чтобы увеличить добычу газа, вы можете создать дополнительный Командный Центр на юге базы.

Миссия шестая: Норад II (Norad II)

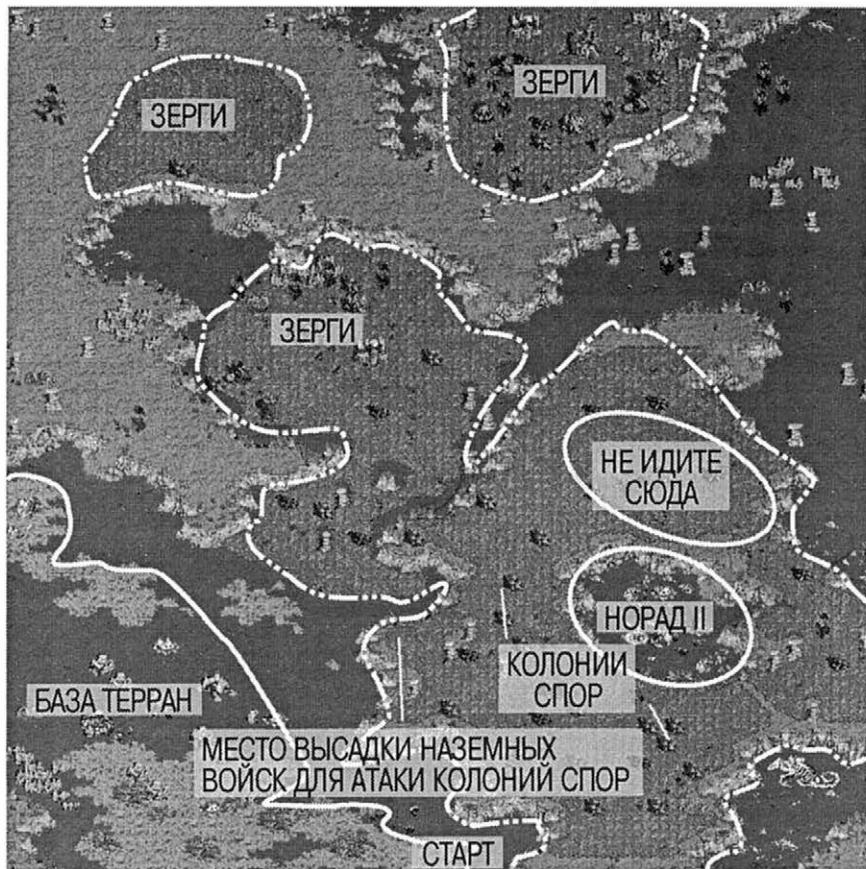


Рис. 4.17.

Карта шестой миссии Терран

Обзор миссии

Конфедерация никак не может оправиться от шока после восстания на Антиган. Остатки группы Альфа и их командующий, генерал Дюк, находятся на своем подбитом флагманском корабле Норад II, совершившем вынужденную посадку на вражеской территории. Рейнор и Керриган крайне негативно относятся к заданию спасти генерала Дюка, но Менгск рассчитывает приобрести в лице генерала Конфедерации могущественного союзника.

Задания миссии

- ★ Защитить Крейсер Норад II
- ★ Привести Рейнора к Норад II

Специальные боевые единицы

- ★ Джим Рейнор (в Грифе)

Новые боевые единицы

- ★ Голиаф

Новые вражеские силы

- ★ Муталиск
- ★ Колония Спор

Стратегия

Ваша база сильно пострадала от очередного набега Зергов и несколько строений необходимо отремонтировать. Немедленно мобилизуйте все ваши воинские силы — Джима Рейнора (в Грифе), Морскую Пехоту и Огнеметчиков для защиты базы. В то время как Морская Пехота занимает позиции в Бункерах, дайте указание Роботам отремонтировать наиболее поврежденные строения, которые находятся в красной зоне. Если этого не сделать, то до следующей вражеской атаки они не достоят.



Рис. 4.18.

Первое боевое задание — разрушить Подземную Колонию и убить Зерглинов, атакующих ваши здания

COFET

Разрушающиеся здания

Если сооружения Терран достаточно сильно повреждены и находятся в красной зоне, их необходимо немедленно отремонтировать, поскольку в этом случае они будут продолжать разрушаться до полного самоуничтожения. Для того чтобы сохранить их, отремонтируйте их по меньшей мере до желтой зоны.

ЗАПОМНИТЕ

Стратегия Horag II

Как только Horag II выйдет на связь, вы получите в свое распоряжение двух Роботов и даже некоторые воинские силы — Морскую Пехоту, Огнеметчиков и Голиафов. Они помогут вам сдержать агрессивные атаки Зергов вначале миссии. Отремонтируйте поврежденные Бункера. Затем загрузите в них свои войска, включая Роботов. Во время вражеских атак Бункера примут на себя основной удар врага, а после отражения атаки их можно будет опять отремонтировать. Для этого наружу спешу вывести только одного Робота, а после завершения ремонта — тут же завести обратно.

В периоды затишья используйте имеющихся у вас Роботов для ремонта корабля. Все время будьте начеку и не прозевайте вражескую атаку — ваши Роботы в этой миссии слишком ценные, чтобы потерять их. Не пытайтесь создавать новые войска вблизи Horag II для проведения атак на лагерь Зергов — это вызовет их ярость и привлечет огромное количество врагов к вашему лагерю, и тогда вас уже ничто не спасет.

Между атаками необходимо заниматься восстановлением поврежденных зданий и подготовкой к новому нападению. Вы можете ремонтировать Бункера, не выводя из них Морскую Пехоту

и Огнеметчиков. Если позволяют ресурсы, постройте еще один Бункер около Переработчика для защиты северной части лагеря.

После того как оборонительная линия, состоящая из Бункеров и Морской Пехоты в них, будет готова, вы сможете отразить практически любую атаку наземных сил противника. Следующим вашим заданием является построение небольшой флотилии Призраков и приличного числа Грифов (около 20), Голиафов и Морской Пехоты для уничтожения Колоний Спор, которые контролируют воздушное пространство между базой и Норад II.



Рис. 4.19.

*Для разрушения
Колоний Спор
соберите
внушительную
армию*

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

В этой миссии в вашем распоряжении находится небольшое количество ресурсов, чтобы попытаться спомять Зергов грубой силой. На невидимой территории находится несметное количество их войск — вы наблюдаете только небольшую их часть при отражении атак. Защищаясь, вы сможете продержаться на протяжении долгого периода времени, поэтому лучше казаться трусом, нежели принять поспешное решение и провалить миссию.

Как только ваши силы будут готовы, летите Десантными Кораблями к горному хребту, расположенному к востоку от базы. В этой области Колонии Спор не смогут поразить ваши корабли. Кроме того, вы можете выстроить перед Десантными Кораблями Призраки и позволить им принять удар от Колоний Спор на себя. После того как ваши силы десантируются, приступайте к последовательному уничтожению Колоний Спор. Переходите от одной Колонии Спор к другой, расчищая таким образом путь для Десантных Кораблей. С этого момента можете ожидать появления огромного количества Муталисков и наземных сил Зергов. Будьте готовы в любой момент бросить в бой Призраки.



Рис. 4.20.

После расчистки воздушного пути транспортируйте Рейнора на Десантном Корабле к Контрольному Пункту

Когда начнется битва, отсылайте Десантные Корабли за подкреплением (любые доступные войска) и за Рейнором. Удостоверьтесь, что можете безопасно переместить Десантный Корабль к Контрольному Пункту, и действуйте.

Вот и все. Вы победили!

Управление ресурсами

Наиболее ценными ресурсами этой миссии в самом начале являются ваши строения. Они могут разрушиться в любую минуту (или секунду). Поэтому сразу же направьте Роботов на их ремонт. После того как вы очистите прилегающие области от врагов и спасете здания, постройте еще 6–10 Роботов для сбора ресурсов. Одного оставьте в резерве — он пригодится для ремонта сооружений, пострадавших в результате последующих атак Зергов.

После достаточно напряженного периода атак наступит затишье, во время которого вы можете спокойно насобирать достаточно ресурсов для построения Космодрома с Контрольной Башней, а также Мастерских (Engineering Bay), необходимых для создания Призраков и Ракетных Башен. При любых обстоятельствах вы должны сначала отремонтировать все здания и построить крепкую оборонительную линию вокруг лагеря и только после этого приступить к созданию Призраков и Голиафов.

Миссия седьмая: Козырная карта (The Trump Card)

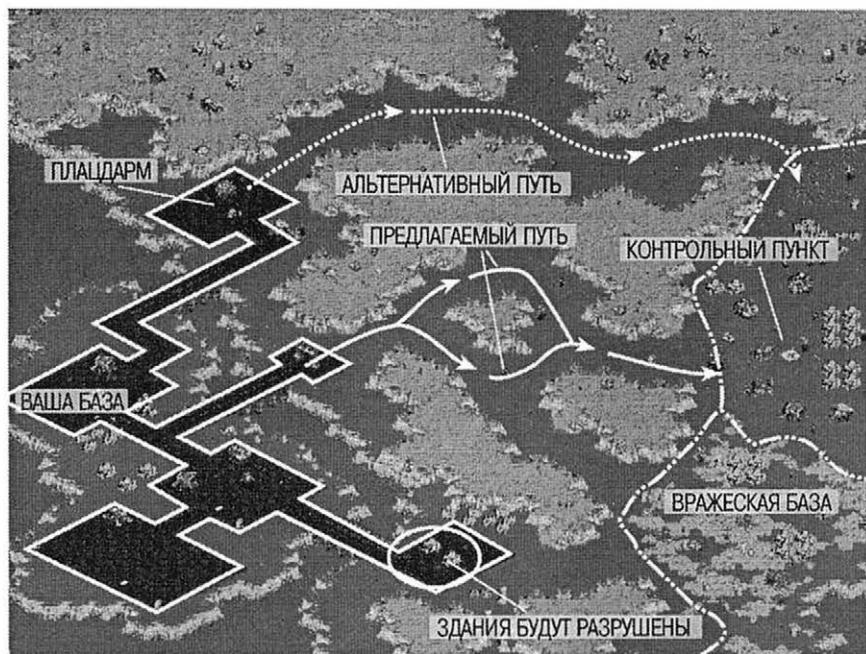


Рис. 4.21.

Карта седьмой миссии Терран

Обзор миссии

Огромные силы Конфедератов готовы атаковать ваши позиции. Для вас, конечно, это не новость. Вы узнали, что учёные Конфедерации разработали транспланарный пси-излучатель (Trans-planar Psionic Waveform Emitter). В активированном состоянии он привлекает Зергов. Как оказалось, подобный излучатель был расположен в самом центре битвы при Мар Сара. Пусть это негуманно, но заданием этой миссии будет размещение пси-излучателя в лагере конфедератов — пусть они на своей шкуре испытают всю мощь Зергов, а вы в это время будете далеко от места битвы.

Задания миссии

- ★ Доставить пси-излучатель на базу повстанцев
- ★ Керриган должна выжить

Специальные боевые единицы

- ★ Керриган

Новые боевые единицы

- ★ Осадный Танк
- ★ Научное Судно

Новые вражеские силы

- ★ Осадный Танк

Стратегия

В самом начале миссии вы должны вернуть некоторые строения и войска к основной базе. Область внизу в центре карты будет по всей видимости опустошена вражескими атаками до того, как вы успеете что-либо предпринять. Верхняя область карты, где собственно и располагается Керриган и пси-излучатель, также находится под неприятельским огнем. Не останавливайте врага в нижней части карты, а сразу же эвакуируйте северный лагерь. Сначала переместите Космодром и Научный Центр (Science Facility) на юг, подальше от вражеских Бункеров. Пришлите подкрепления с основной базы для прикрытия отхода.

Чтобы попасть к Контрольному Пункту, где вам необходимо разместить пси-излучатель, вы должны где-то прорвать оборону конфедератов. Таких мест всего два: центральная дорога и северная

дорога, идущая от области, откуда вы только что эвакуировались. В любом случае вы не сможете прорваться малыми силами, но, учитывая, что с севера вражеская база защищена меньшим количеством Ракетных Башен, чем с запада (центральная дорога), можно считать данную оборонительную линию слабейшей, поскольку при ее атаке можно более эффективно использовать все боевые возможности Призраков.



Рис. 4.22.

И не надейтесь, что эти Бункер и База Снабжения выстоят под ударами Осадных Танков — они будут разрушены еще до того, как вы поймете, что же все-таки происходит

Постройте около 10 Осадных Танков, 12 Голиафов и 12 отрядов Морской Пехоты. Затем согласованно двигайтесь ими вдоль северного коридора. Неплохой идеей будет послать вперед Научное Судно. Таким образом вы будете заранее оповещены о приближении к вражеским Осадным Танкам. Передвигайтесь следующим образом: впереди Морская Пехота и Голиафы, за ними Осадные Танки. На всякий случай возьмите подкрепление в виде Призраков и несколько Роботов для ремонта вашей техники.

СОВЕТ

Отвлекающий маневр

Выступив всеми силами в поход, вы можете сделать отвлекающий маневр — послать несколько Голиафов или Танков атаковать базу повстанцев по центральной дороге.

При этом некоторые силы противника с северного направления будут переброшены на западное, оголив таким образом север вражеской базы.

Используйте Голиафов и Морскую Пехоту для борьбы с Ракетными Башнями, Призраками и Осадными Танками. Достигнув поля с минералами, расположенного на базе противника, уничтожьте все вражеские Роботы и Командный Центр, чтобы не позволить конфедератам создавать новые боевые отряды. После этого двигайтесь вашими Осадными Танками в центр базы. Переведите их в режим Осады, и вражеские строения будут превращены в прах.

Теперь вы можете спокойно загрузить Робота в Десантный Корабль и перевезти его к Контрольному Пункту. Перевозить пси-излучатель необходимо тем же путем, каким прошли ваши войска, — так вы будете уверены, что Десантный Корабль не сбьют Ракетные Башни противника.

Разместите пси-излучатель около Контрольного Пункта. Миссия завершается прочувствованной речью Керриган, в которой она клянется никогда более не уничтожать врагов таким жестоким способом, как привлечение Зергов.



Рис. 4.23.

*Двигайтесь всеми
вашими боевыми
группами Голиафов,
Морской Пехоты,
Осадных Танков
и Призраков вдоль
этого коридора*



Рис. 4.24.

*Если вашим Осадным
Танкам удалось
дойти до центра
базы, считайте, что
победа очень близка*

Управление ресурсами

Как и в большинстве миссий, сбор минералов и газа является основной задачей. Начальное количество минералов вы можете использовать для создания пары новых Роботов. Чтобы иметь возможность создавать различные воинские силы, вам необходимо дополнитель- но построить несколько сооружений: Машинный Цех (Machine Shop) при Заводе (Factory) и несколько Баз Снабжения.

Советуем вам в северной части вашей базы также построить еще один Завод и/или Барак. Но если у вас возникли затруднения с ресурсами, просто переместите туда уже имеющиеся сооружения, что позволит вашим войскам не проходить полкарты для того, чтобы атаковать врага. После создания основной ударной группы все равно продолжайте создавать боевые отряды — может оказаться, что созданных недостаточно и в этом случае у вас будет резерв, который можно будет использовать для окончательного уничтожения вражеских позиций.

Миссия восьмая: Мощный удар (The Big Push)

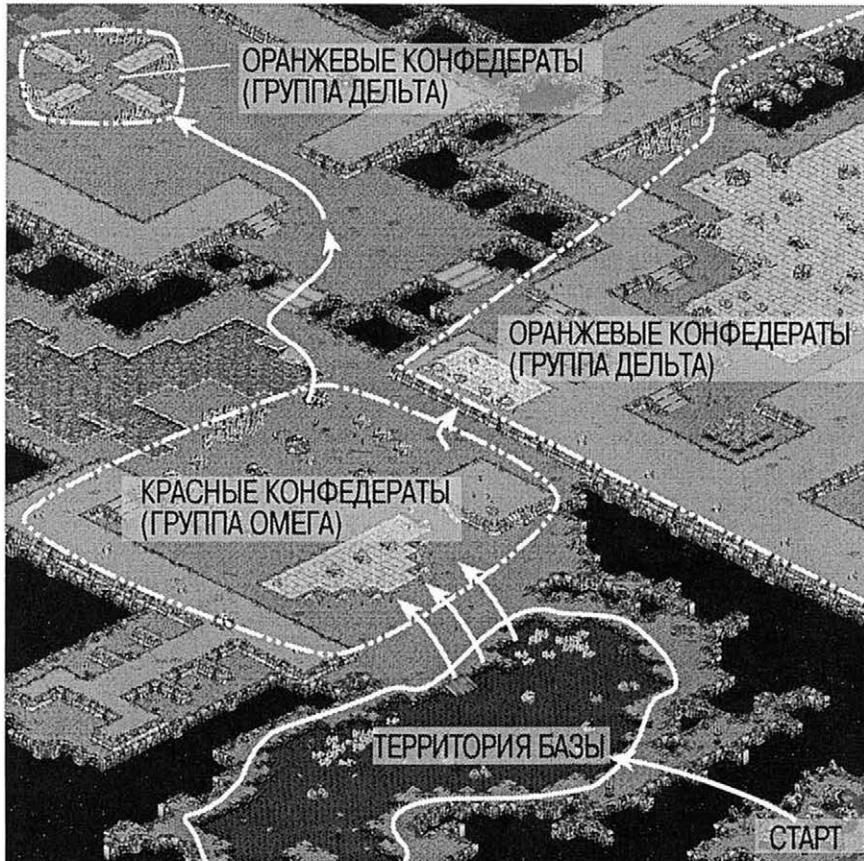


Рис. 4.25.

Карта восьмой миссии Терран

Обзор миссии

Близится время захвата базы Конфедерации на Тарсонисе, но чтобы пробиться к ней, необходимо осуществить тщательно продуманный план. Генерал Дюк предложил атаковать центральную из трех орбитальных платформ, прикрывающих планету. Платформы служат стартовыми площадками флоту конфедератов. Захват одной из них, по мнению генерала, должен посеять панику в рядах противника, что позволит высадить на поверхность планеты небольшие силы наших войск.

Задания миссии

- ★ Уничтожить войска противника
- ★ Генерал Дюк должен остаться в живых

Специальные боевые единицы

- ★ Дюк (в Крейсере, оснащенном Пушкой Ямато)

Новые боевые единицы

- ★ Крейсер
- ★ Дух
- ★ Ядерная Бомба

Стратегия

В самом начале миссии все ваши силы расположены на небольшой платформе, а все сооружения парят в воздухе. Загрузите Морскую Пехоту и Роботов в Десантный Корабль, из Призраков и Крейсера генерала сформируйте ударную группу и двигайтесь ей налево к опустошенной базе противника. Уничтожьте находящиеся там немногочисленные отряды Огнеметчиков и Морской Пехоты противника. Это не должно занять у вас много времени.

Переместите ваши сооружения на отвоеванную территорию. При этом разместите Командный Центр на равном удалении между полем минералов и газовым гейзером. Используйте оставшиеся от конфедератов Машинный Цех и Ракетную Шахту (Nuclear Missile Silo), которые будут необходимы для модернизации ваших боевых сил. Немедленно приступите к сбору минералов, а параллельно производите Морскую Пехоту и Осадные Танки.

*Рис. 4.26.*

Воспользуйтесь заброшенными сооружениями группы Альфа

После того как все здания заняли предназначенные для них места, двигайтесь своими воздушными силами на возвышенную область, расположенную на севере. Вы можете поддержать их Бункерами и Осадными Танками, если они уже есть у вас к этому времени. Таким образом вы сможете медленно пробиваться через всю центральную часть карты.

*Рис. 4.27.*

Для уничтожения Ракетных Башен, защищающих вражеские базы, используйте Пушку Ямато

Пушка Ямато

Пушка Ямато, расположенная на Крейсере генерала Дюка, способна уничтожать Ракетные Башни одним выстрелом. Ее также можно использовать и для разрушения других строений противника. В случае, если противник — Терран, после первого попадания здание очень сильно повреждается и если, конечно, его не отремонтировать, через некоторое время взрывается. В большинстве случаев Пушку Ямато используют лишь для уничтожения Ракетных Башен, хотя область ее боевого применения гораздо шире.

Организуйте ваши силы таким же образом, как и в предыдущей миссии, — три большие группы Осадных Танков, Голиафов/Морской Пехоты и Призраков. Двигайтесь ими в центр и левую часть карты, где вы сможете захватить обширные залежи минералов и газовых гeyзеров. Если вы построите там Командный Центр, то ускорите разгром конфедератов.

В этой миссии вы впервые можете использовать ядерное оружие. Построив дополнительное количество Командных Центров вокруг залежей минералов, вы получите дополнительное число Ракетных Шахт, а следовательно, и Ядерных Бомб. Базы противника построены таким образом, что сооружения в них расположены близко друг к другу — идеальный вариант для ядерной атаки. Осторожно подберитесь невидимыми Духами к вражеской базе и отметьте ими цели ядерной атаки. Если же сразу после ядерного удара направить на базу противника крупные силы, можно захватить ее в считанные минуты. Следует заметить, что для победы в этой миссии не обязательно использовать ядерное оружие. Достаточно просто создать ударную группу из Осадных Танков и поддержать их другими родами войск.

ЗАПОМНИТЕ**Использование ядерного оружия**

Для того чтобы подобраться к цели поближе, используйте невидимых Духов. Затем укажите на использование Ядерной Бомбы. Наведение на цель осуществляется пазером (красная точка). От момента запуска до взрыва проходит 10–15 секунд, поэтому держите все это время ваших Духов скрытыми.



Рис. 4.28.

Ядерное оружие особенно эффективно, если все строения и воинские формирования врага расположены близко друг к другу

После того как вы захватите залежи минералов и первую из платформ Конфедерации, остальные достаточно просто будет захватить с помощью Осадных Танков и ядерных ударов. Данная миссия

длится не очень долго, но вы успеете получить огромное удовольствие. Когда вы завладеете базой, расположенной рядом с вашей, отправляйтесь направо по карте — там вы найдете две остальные.

Управление ресурсами

Чтобы безболезненно пройти эту миссию, необходимо хорошо защищить залежи минералов в левом углу карты. В этих областях постройте Командные Центры — таким образом вы обеспечите себя необходимыми ресурсами.

Миссия девятая: Нью-Геттисберг (New Gettysberg)

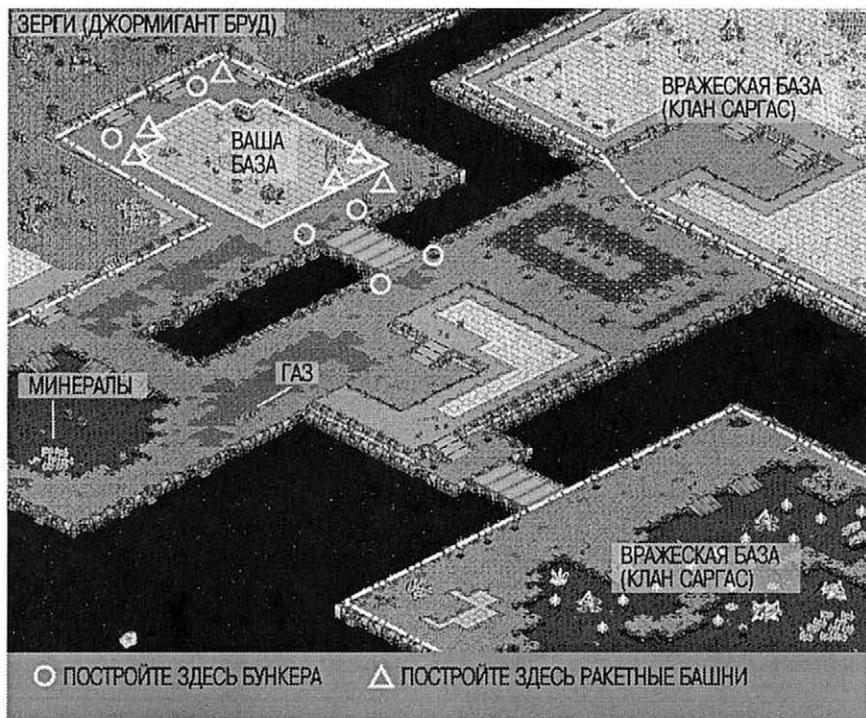


Рис. 4.29.

Карта девятой миссии Терран

Обзор миссии

Из надежных источников стало известно, что военные силы Протосс собираются напасть на Улей Зергов на Тарсонисе. Менгск встревожен тем, что Протоссы могут отвлечь Зергов от их атак сил Конфедерации. Он приказал Керриган напасть на Протоссов, тем самым давая возможность Зергам закончить начатое ими дело уничтожения Конфедерации.

Задания миссии

- ☆ Уничтожьте все силы Протоссов
- ☆ Ни одно строение Зергов не должно быть разрушено
- ☆ Керриган должна оставаться в живых

Специальные военные силы

- ☆ Керриган (Дух)

Новые военные силы

- ☆ Крейсер (стандартный)

Новые вражеские силы

- ☆ Драгун
- ☆ Фанатик
- ☆ Скаут
- ☆ Шаттл

Стратегия

Большие силы Зергов расположены к северу от вашей позиции, тем не менее вам нельзя атаковать их, поскольку разрушение хотя бы одного здания Зергов приведет к провалу миссии. Вместо этого, вы должны разместить на подходах к базе Зергов свои Бункера с Морской Пехотой. Если позволяют ресурсы, разместите рядом с ними несколько Ракетных Башен для защиты от налетов Муталисков. Создание оборонительной линии вдоль северной границы вашей базы является, фактически, вашим первым заданием. После ее создания вы сможете приступить к выполнению непосредственных заданий миссии, не отвлекаясь при этом на атаки Зергов.

Направьте Десантный Корабль с несколькими Роботами в нижнюю центральную и левую центральную области карты. После этого

постройте Кузню (Armory), Космодром и Научную Станцию (Science Station). Затем на пути между вашей базой и залежами минералов постройте несколько Бункеров. Протоссы могут послать в эту область несколько отрядов Фанатиков, и если вы не защитите этот транспортный путь, то можете его утратить.



Рис. 4.30.

Постройте достойную оборонительную линию, чтобы Зерги не мыслили даже о проникновении на вашу территорию

ЗАПОМНИТЕ

Фанатики

Эти воины являются эквивалентом Морской Пехоты Терран, но с более сильной защитой и в два раза более мощным вооружением. Невзрачные с виду, они легко могут справиться с одним отрядом Морской Пехоты или с Огнеметчиком.

Вы можете выиграть данную миссию массированными атаками наземных войск, но существует и другой способ, позволяющий сохранить много жизней ваших солдат. Правда, он потребует огромного количества ресурсов. После построения двух новых Командных Центров и создания защитной линии создайте еще один Космодром, а затем Контрольную Башню. Когда вы получите возможность создавать Крейсеры, постройте как можно быстрее 8–10 единиц. Это не просто, учитывая, что вам необходимо будет параллельно защищать базу от постоянных атак Протоссов. Но результат оправдает приложенные усилия.

После создания флота Крейсеров перебазируйте его к нижнему Командному Центру. Обязательно разработайте Пушку Ямато. И, наконец, перед тем как атаковать, организуйте группу Роботов, чтобы иметь возможность быстро отремонтировать сильно поврежденные Крейсеры. Используйте Спутниковые Станции для обнаружения вражеских Фотонных Пушек, а затем атакуйте их вашими Крейсерами. Передвигайтесь таким образом вдоль нижней границы карты до тех пор, пока все строения не будут уничтожены. Если ваши корабли будут сильно потрепаны в боях, вы сможете возвратить их на базу и отремонтировать.



Рис. 4.31.

После создания флота Крейсеров будьте готовы стереть с лица земли воинские силы Протоссов



Достоинства Крейсера

Прежде чем бросить в бой группу Крейсеров, вы должны знать, кого атакуете. Фотонные Пушки, Драгуны и Скауты — ваши приоритетные цели, а Шампты и прочие здания — второстепенные. Группа Крейсеров способна уничтожить почти любой отряд одним ударом. Поэтому лучше фокусировать удар в одном направлении, а не рассредоточивать его по сторонам. Оставшиеся вражеские здания могут подождать, пока вы не пришлете наземные войска.



Рис. 4.32.

Будьте бдительны. При налете на базу Протоссов не забывайте и о возможности атак вашей базы Зергами

При разрушении базы Протоссов не забывайте использовать Пушку Ямато. Большинство строений полностью уничтожаются после двух выстрелов. Неплохо также действует и обычное оружие Крейсеров. Тактика разрушения базы совместным использованием обычного вооружения и Пушек Ямато весьма эффективна. Последние из строений Протосса расположены в правом нижнем углу карты — им не устоять против вас.

Управление ресурсами

После того как вы обезопасите свою базу от набегов Зергов, с помощью Десантного Корабля перенесите двоих Роботов вниз к залежам минералов, расположенных в левой центральной и нижней центральной частях карты. Поле минералов в нижней центральной части располагается ближе к лагерю Протоссов, поэтому не стоит сильно в него углубляться. Просто постройте Командный Центр около него и собираите ресурсы.

В данной миссии количество ресурсов ограничено, поэтому с самого начала решите, что необходимо строить для одержания победы. Не тратьте ресурсы понапрасну на сомнительные проекты и не проводите поспешные, неподготовленные атаки, в которых вы можете потерять большое число своих воинских сил — по крайней мере не лезьте в драку, пока у вас не будет 8 Крейсеров. Идеальный вариант — как можно более быстрый сбор минералов и построение нужного количества Крейсеров в минимальные сроки.

Миссия десятая: Падение молота (The Hammer Falls)

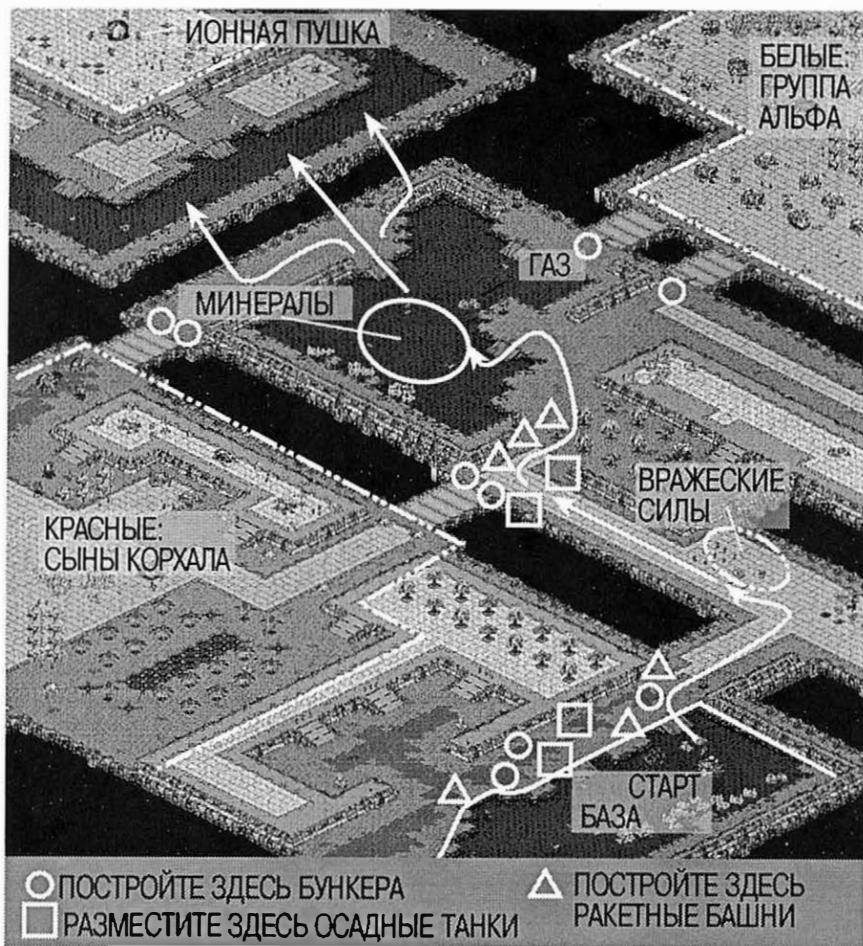


Рис. 4.33.

Карта десятой миссии Терран

Обзор миссии

Флот потерял связь с наземными силами в Нью-Геттисберге. Генерал Менгск приказал отозвать космический флот Корхал из системы планеты Тарсонис. Тем временем Протоссы и Зерги продолжают ожесточенно сражаться за центральный континент планеты Тарсонис. Рейнор зол на Менгска за его предательство Керриган и решил больше не участвовать в его планах захвата власти. Менгск грозит уничтожить всех, кто станет на его пути. Но вас с Рейнором уже не остановить. Флот ждет вас, но до эвакуации необходимо вывести из строя Ионную Пушку (Ion Cannon).

Задания миссии

- ★ Уничтожить Ионную Пушку на планете Тарсонис
- ★ Рейнор должен остаться в живых

Специальные боевые единицы

- ★ Рейнор (в Грифе)

Новые вражеские силы

- ★ Научное Судно

Стратегия

В этой миссии на карте расположены две враждебные группы Терран — Сыны Корхала (красные) и корпус Альфа (белые). Красные расположились лагерем на возвышенности, расположенной строго на север от вашей базы. Именно они будут тревожить вас своими атаками в самом начале миссии, поэтому ваше первое задание —



Рис. 4.34.

Бункера, построенные на севере вашей базы, станут прекрасной ее защитой от посягательств красных Терран

построение сильной оборонительной линии (стройте на этом направлении Бункера и Ракетные Башни). Не отдаляйтесь далеко от ваших позиций, иначе вражеские Осадные Танки, расположенные вне вашей досягаемости, сильно потреплют ваши войска.

После того как база будет достаточно сильно защищена, создайте 12 отрядов Морской Пехоты и сформируйте из них одну группу. Затем, прихватив для прикрытия несколько Осадных Танков, двигайтесь ими по дороге в правую часть карты. На перекрестке вы ввязнетесь в бой с Морской Пехотой и Голиафами красных. Но они не смогут долго противостоять вашей Морской Пехоте. После захвата этой территории двигайтесь на север к следующему перекрестку и постройте на нем несколько Бункеров, чтобы заблокировать дорогу, идущую слева. Красные будут непрестанно атаковать эти укрепления как наземными силами, так и с воздуха, поэтому было бы неплохо построить рядом с Бункерами несколько Ракетных Башен для противодействия вражеским Призракам.



Рис. 4.35.

Постройте заградительную линию из Ракетных Башен для защиты от воздушных налетов противника

Таким образом, вы устранили возможность проникновения красных Терран на вашу базу. Теперь вы имеете доступ к несметным залежам минералов (см. рис. 4.33), без которых немыслимо уничтожение Ионной Пушки.

Враги, естественно, будут стараться изо всех сил помешать вам построить Командный Центр около вновь открытых залежей. Он будет непрерывно атакован армадами невидимых Призраков. Чтобы противостоять им, постройте около каждого Командного Центра несколько Ракетных Башен. Они будут служить как для обнаружения Призраков, так и для их уничтожения. Если вам удастся обезопасить свои строения от нападения врага, считайте, что победа уже близко. После этого начните создавать крупные силы в богатой ресурсами области. Сначала постройте несколько Бункеров и Ракетных Башен, а затем создавайте множество Голиафов, Осадных Танков, которые

будут использоваться для защиты вашего лагеря. Ваш противник бросит со всех направлений на вас огромное количество самых различных войск, поэтому необходимо будет непрерывно восполнять потери новыми войсками. Для ускорения процесса производства постройте в этой области новые Бараки и Заводы.

Если вы видите, что ваши шансы на победу очень малы, начните миссию с самого начала и попытайтесь захватить центральную часть карты как можно быстрее. После того как она будет ваша, сразу же создавайте защиту вокруг нее. Удержание в своих руках центральной части карты считается наиболее сложным этапом миссии. Когда вы укрепитесь в центральной части карты, приступайте к активному сбору минералов и защите лагеря от вражеских Крейсеров. Если скорость игры вам покажется очень большой, можете уменьшить ее.



Рис. 4.36.

Ионная Пушка прекрасно защищена — и чтобы ее разрушить, придется сильно попотеть

После создания сильной оборонительной линии в центральной области карты перейдите к созданию больших ударных групп Крейсеров, Научных Судов, Десантных Кораблей, а также всей гаммы наземных сил. Чтобы захватить Ионную Пушку, вы должны сначала с помощью Крейсеров разрушить Ракетные Башни, расположенные на краю платформы. Затем, используя Десантные Корабли, можете высадить ваши наземные войска в свободной части платформы и приступить к методическому оттеснению сил противника. Для этого также можно использовать и Крейсера. Значительно упростит захват Ионной Пушки наличие хотя бы пяти Крейсеров, оснащенных Пушкой Ямато. Медленно продвигайтесь Крейсерами, для обнаружения скрытых групп Призраков используйте Спутниковые Станции и с помощью Пушек Ямато расправляйтесь с Ракетными Башнями. В конце концов, вы таким образом доберетесь до Ионной Пушки. Уничтожьте ее. На этом миссия будет завершена.

Управление ресурсами

После установления контроля над центральными залежами минералов, расположенных севернее вашей базы, вы должны разработать все возможные технологии. Будучи не ограниченными в ресурсах, вы сможете модернизировать все параметры всех доступных вам типов отрядов. Завершив модернизацию, приступайте к созданию ударной армии, необходимой для захвата Ионной Пушки. Чем раньше вы ее атакуете, тем меньше у врага шансов организовать мощные удары по вашим базам.

STARCRAFT



STARCRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



ГЛАВА 5

Миссии Зергов

Миссия первая: СРЕДИ РУИН (AMONG THE RUINS)

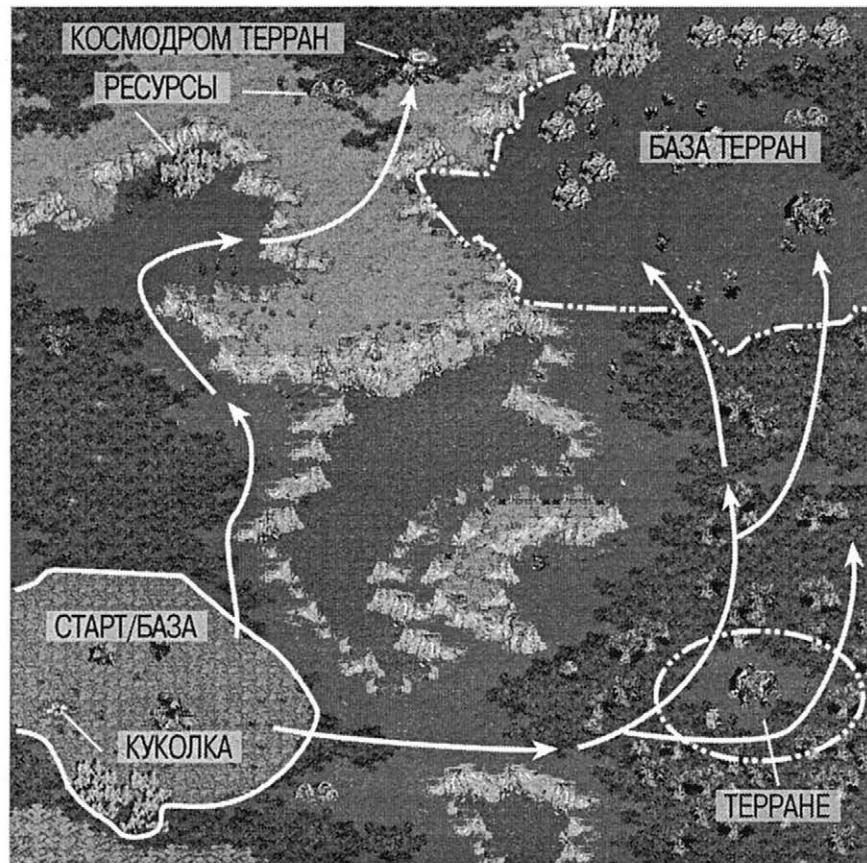


Рис. 5.1.

Карта первой миссии Зергов

Обзор миссии

Сверхразум возвел вас в ряды Наместников. Он обнаружил существо, способное стать одним из его лучших слуг. Он дал вам задание охранять Куколку (Chrysalis), а также очистить территорию от Терран, окопавшихся на соседней планете.

Задания миссии

- ★ Защитить Куколку от вражеских атак
- ★ Уничтожить Терран

Специальные единицы

- ★ Куколка

Новые боевые единицы

- ★ Зерглинги
- ★ Гидралиски

Стратегия

Данная миссия намного проще предыдущей (десятая миссия Терран), но зато на этот раз вы выступаете на стороне Зергов, поэтому упрощение миссии позволит вам освоиться в новом амплуа. Способ, с помощью которого можно одержать победу в этой миссии, можно выразить одним словом: Гидралиски. Развивайтесь естественным образом, попутно создавая армию из 20 Гидралисков. Их будет вполне достаточно для уничтожения всех Терран этой миссии. В течение этой миссии вы познакомитесь с наземными силами Зергов — Зерглингами и Гидралисками. Вы можете производить их очень быстро и при достаточно небольших затратах ресурсов. В то же время группы Гидралисков могут стать серьезным оружием против вражеских формирований, начиная с Призраков и заканчивая Голиафами. Залогом успеха этой миссии является тщательная охрана Куколки. При любых обстоятельствах вокруг нее должны находиться по крайней мере 6 Зерглингов. Все атаки врага будут наземными, и несколько Подземных Колоний обеспечат серьезную поддержку вашим защитникам.

Построив две ударные группы — одну из Зерглингов, а вторую из Гидралисков, двигайтесь ими в правую часть карты и уничтожьте там все встречающиеся вражеские формирования. Для поражения налетающих Призраков используйте Гидралиски, в то время как Зерглинги будут расправляться с наземными силами врага. Пока вы



Рис. 5.2.

*На случай нападения
Терран расположите
ваши силы вокруг
Инкубатора
и Куколки*

прорветесь к основной базе противника, количество ваших войск уменьшится приблизительно на половину. Значит, самое время прислать подкрепление. Если вы до сих пор не позаботились о его создании, то займитесь этим без промедления. Зерглинги производятся очень быстро и из одного яйца их вылупливается сразу двое.



Рис. 5.3.

*Вот так Зерглинги
уничтожают врагов*

Другая область карты, в которой также находятся вражеские силы, расположена в верхней средней ее части. Только двигаясь слева, вы сможете попасть в нее. В этой области вы не встретите сильного сопротивления и легко разрушите Космодром. Покончив с этим, можете считать себя победителем.

Управление ресурсами

Хотя методы управления ресурсами у Зергов подобны таковым у Терран, вы все же сначала должны ознакомиться с некоторыми особенностями. Первое — при создании нового строения вы теряете Дрона, который это строение, собственно, и создает. Это происходит потому, что Дрон мутирует в это строение. Поэтому, прежде чем строить новое сооружение, необходимо вырастить Дрона.

В этой миссии (как и в большинстве других) вам необходимо будет на начальном этапе создать множество Дронов и построить Бассейн Размножения, а также Нору Гидралисков. Эволюционная Камера (Evolution Chamber) позволяет увеличить мощность вооружения ваших войск, но не является обязательной постройкой. Тем не менее вы должны исследовать все возможности модернизации войск, что пригодится вам в дальнейших миссиях и в игре по сети.

Ради интереса вы можете создать огромное полчище Зерглингов и насладиться зрелищем их массированной атаки на лагерь врага. Помните, что Повелители являются эквивалентом Баз Снабжения Терран. Поэтому для создания огромного количества Зерглингов вам также придется позаботиться о построении достаточного количества Повелителей.

Миссия вторая: Выход (EGRESSION)

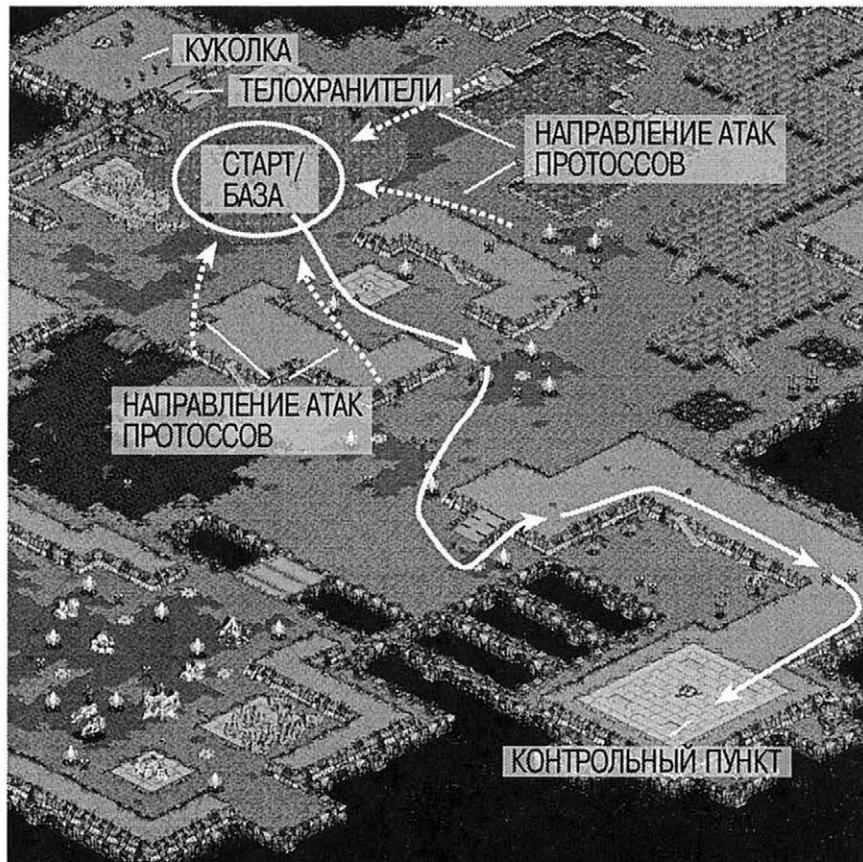


Рис. 5.4.

Карта второй миссии Зергов

Обзор миссии

Сверхразум очень доволен тем, что Куколка осталась невредима. Теперь вы достаточно сильны, чтобы перенести гиперпутешествие с вашим Роем. Протоссы блокируют все выходы из Тарсониса. Вы должны прорвать их сопротивление и пробиться к Контрольному Пункту для телепортации к новому месту назначения. Наместник Бруд поможет вам преодолеть все трудности этой миссии.

Задания миссии

- ☆ Доставить Куколку к Контрольному Пункту

Специальные боевые единицы

- ☆ Телохранитель
- ☆ Куколка

Новые боевые единицы

- ☆ Каратель
- ☆ Муталиск

Новые вражеские силы

- ☆ Драгун
- ☆ Фанатик

Стратегия

Наместник Бруд предоставляет в ваше распоряжение шесть Телохранителей (Hunter Killer), являющихся Гидралисками с удвоенной боевой мощью. Чтобы их активизировать, пошлите к ним какой-нибудь отряд. Они помогут вам справиться с Протоссами, занимающими оборону между вашим начальным расположением и Контрольным Пунктом. Шести Телохранителей и трех обычных Гидралисков, которые есть у вас с начала миссии, вполне достаточно для уничтожения наиболее близко расположенных построек и войск Протоссов. Но по мере того как ваши силы будут уменьшаться, возвращайтесь на базу и займитесь их восстановлением.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Не сходите со Спизи до тех пор, пока не будете полностью готовы к проведению атаки. Если вы не уверены в успехе, можете построить дополнительно еще 5–6 Гидралисков.

**Рис. 5.5.**

Используйте ваши начальные воинские формирования, состоящие из Телохранителей и Гидралисков, для устранения ближайших групп Протоссов

По мере возрастания количества ресурсов вы сможете создавать все больше Гидралисков. Создайте их столько, сколько можете, пока вместе с Телохранителями не получится две большие группы. Затем начните перемещение по карте. Двигайтесь вниз по направлению к Контрольному Пункту в нижнюю правую часть карты. На вашем пути встретятся строения и военные группы Протоссов. У вас не должно возникнуть никаких проблем с их уничтожением.

СОБЕТ**Тактика проведения боевых действий большими группами войск.**

Воюя на стороне Зергов, вы должны научиться управлять большими группами войск.

Оставив их без присмотра, вы наверняка их потеряете. Вы должны сформировать плотные группы и каждый раз указывать новую цель для всей группы. Как правило, группа из 12 Гидралисков может уничтожить вражеский отряд одним коллективным выстрелом. Если вы будете при атаках указывать им одну цель за другой, то наверняка победите равные силы врага. Если же вы оставите их воевать один на один, то ваши шансы на победу значительно уменьшатся.

Если вы понесли большие потери, то вернитесь на базу и возместите их новыми Гидралисками и Зерлингами. Придерживаясь подобной тактики, вы скоро доберетесь до Контрольного Пункта. Теперь, когда вы очистили путь для Куколки, можете доставить ее с помощью Дрона, предварительно снабдив эскортом из Гидралисков.



Рис. 5.6.

Проводите агрессивные атаки. Промедление на поле боя может привести к значительным потерям со стороны Зергов

Управление ресурсами

В самом начале миссии пошлите двоих Дронов собирать минералы, а третьего — создавать Экстрактор. Построив Нору Гидралисков, вы сможете не только создавать, но также и улучшить их атаку и скорость передвижения. Ресурсов в этой миссии предостаточно, но не забудьте расположить рядом с их залежами охрану на случай внезапной атаки Протоссов.

Миссия ТРЕТЬЯ: Новый доминион (The New Dominion)

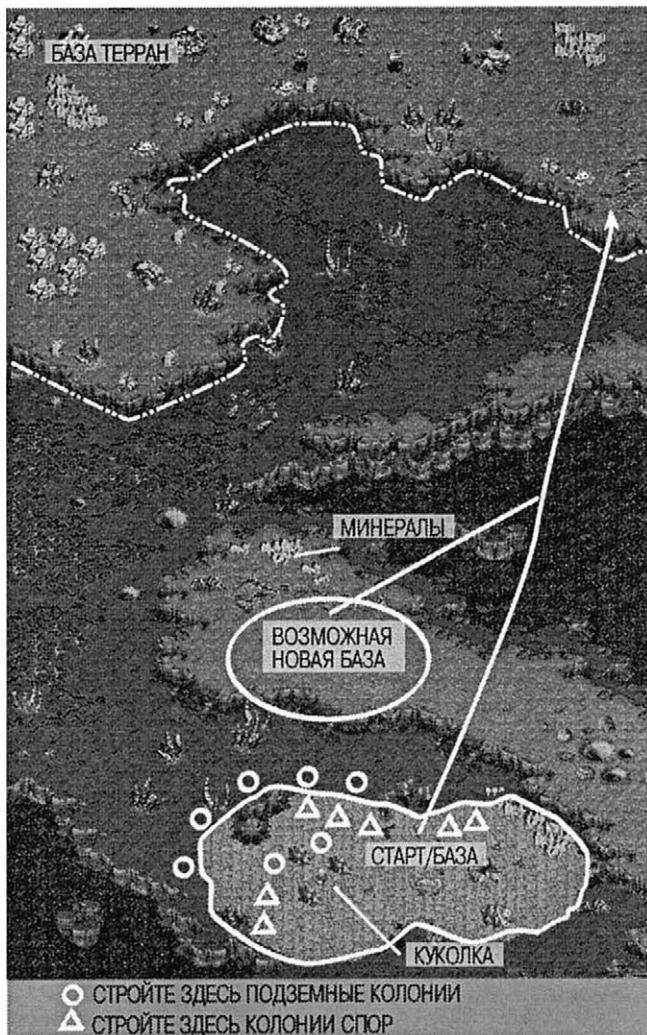


Рис. 5.7.

Карта третьей миссии Зергов

Обзор миссии

Пси-излучение Куколки ведет к Зергам врагов из глубин космоса. Вы перехватили сообщение Терран, и из которого стало известно о приближении крупных сил Терран. Ввязитесь в сражение с ними, но будьте предельно осторожны. Помните, что главнейшая ваша обязанность — сохранение жизни Куколки, а лишь затем — уничтожение Терран.

Задания миссии

- ☆ Защитить Куколку
- ☆ Уничтожить силы Терран

Специальные единицы

- ☆ Куколка

Стратегия

Быстрое создание большого числа атакующих групп позволит вам на начальных этапах миссии занять большую часть территории, расположенную к северу от вашей базы, что значительно ускорит процесс прохождения этой миссии. Вам также потребуется создать в верхней левой части базы Подземную Колонию для защиты от атак Терран, а в том, что они будут, можете не сомневаться.

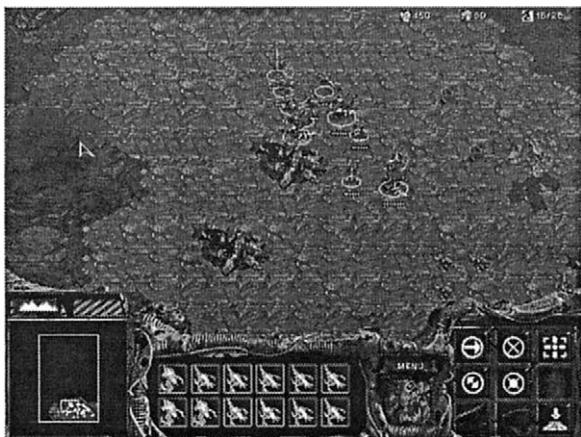


Рис. 5.8.

Терране будут предпринимать яростные попытки проникнуть в вашу базу, поэтому разместите вокруг нее Подземные Колонии и некоторые наземные силы

Создав оборонную линию вокруг базы, начните создавать Муталисков и Гидралисков (в этой миссии Муталиски более важны). Чем быстрее вы создадите 10 Муталисков, тем лучше. Используйте их для того, чтобы занять территорию севернее вашей базы (территория в центре карты). Постройте там Инкубатор и приступайте к сбору минералов и газа.

Будьте готовы отразить по меньшей мере несколько вражеских атак — все они будут направлены на левый фланг вашей новой базы. Одна или, лучше, несколько больших групп Муталисков вполне способны отразить эти атаки. При этом не забывайте о необходимости оставить 3–4 Муталиска возле Подземных Колоний для защиты вашей основной базы.



Рис. 5.9.

Не следует недооценивать боевые способности больших групп войск. Как видно, Гидралиски явно одержат победу достаточно легко

Создайте две группы Муталисков, общей численностью в 20 особей — по 10 в каждой группе и продолжайте восполнять понесенные потери. Затем наступайте ими на север, где будьте готовы встретить яростное сопротивление со стороны Морской Пехоты, которую поддерживают Ракетные Башни. Вы можете понести некоторые потери, но мощь 12 Муталисков, направляемая умелой рукой, — страшная сила. Ракетные Башни продержатся несколько секунд, не успев сделать более трех выстрелов. Естественно, что во время атаки некоторые Муталиски будут уничтожены. Взамен погибших пришлите новых, заранее созданных, чтобы продолжить атаку и не дать противнику собраться с силами. Придерживаясь подобной тактики, вы сможете уничтожить Терран по всей территории карты. Если у вас возникли затруднения при атаке защитного периметра Терран, то сконцентрируйте удар Муталисков на верхней правой его части. В этом месте защита наиболее слабая. Прорвав ее здесь, вы сможете легко занять и другие вражеские территории. Будьте осторожны, передвигаясь на север наземными войсками, — плотный огонь Осадных Танков может сокрушить ваши силы в считанные секунды. Поэтому сначала атакуйте Осадные Танки всеми доступными вам Муталисками. Перед тем как напасть на большие соединения вражеской Морской Пехоты, лучше пополнить поредевшие группы Муталисков, иначе результат атаки может оказаться плачевным для вас.

Управление ресурсами

Начните с создания троих Дронов, а двух уже имеющихся пошлите собирать минералы. После создания новых максимально ускорьте процесс сбора ресурсов. Построение Подземных Колоний вокруг Куколки должно стать первой решенной вами задачей. Учитывая ожесточенность атак противника, вы должны справиться с ней в минимальные сроки.

После этого все ресурсы перебросьте на создание Муталисков, которые будут использоваться для захвата центральной области с расположенным там ресурсами. Захватив эту территорию, вы сможете достаточно быстро создавать новые отряды, предварительно построив необходимое количество Инкубаторов.

Миссия ЧЕТВЕРТАЯ: АГЕНТ РОЯ (AGENT OF THE SWARM)



Рис. 5.10.

Карта четвертой миссии Зергов

Обзор миссии

В то время как Дагот оккупирован силами Доминиона, эманации Куколки продолжают привлекать большие вражеские силы. Сверхразум напоминает вам, что хотя вы и уничтожили огромное количество врагов, вашим основным заданием все еще остается охрана Куколки, которая скоро вылупится.

Задания миссии

- ☆ Охранять Куколку до тех пор, пока она не вылупится
- ☆ Заразить или разрушить Командный Центр командора Рейнора
- ☆ Кериган должна оставаться в живых

Специальные единицы

- ☆ Куколка
- ☆ Кериган (Зерг)
- ☆ Рейнор (враг)

Новые боевые единицы

- ☆ Зараженный Терранин
- ☆ Королева

Стратегия

Постройте сильную защитную линию вокруг базы, состоящую их большого числа Подземных Колоний и Колоний Спор. Терране будут совершать регулярные набеги небольшими группами Морской Пехоты и Огнеметчиков. Несмотря на то, что уже имеющиеся у вас Гидралиски и Зерглинги вполне могут с ними справиться на первых порах, все же лучше, если у них будет прикрытие.

Завершив создание оборонной линии вокруг основной базы, создайте умеренное количество Муталисков. Перелетите ими в центральную часть карты и добейтесь там воздушного превосходства. Поначалу вы не встретите значительного сопротивления, но когда вы построите там Инкубатор, Терране, заметив ваши приготовления, попытаются сбросить вас в море. Вы должны иметь достаточно большое количество Муталисков для защиты острова до создания нужного количества Подземных Колоний и Колоний Спор. Для создания нового Инкубатора вам потребуется по крайней мере один Дрон, поэтому заранее побеспокойтесь о достаточном количестве Повелителей.



Рис. 5.11.

Терране будут систематически терроризировать базу, поэтому как следует подготовьтесь

СОВЕТ

Использование Керриган

Если у вас возникли трудности при защите острова от групп Терран, тогда перебросьте на него Керриган. Ее огневая мощь способна нанести большой ущерб врагу.

Многочисленные силы Терран расположены во всех углах карты этой миссии, за исключением левого верхнего. Не пытайтесь завоевать хотя бы одну из баз. Продолжайте укреплять ваши позиции на центральном острове. После того как, по вашему мнению, база будет прекрасно защищена, приступайте к созданию ударной группы Муталисков, с помощью которой вы будете с воздуха атаковать Командный Центр противника. Данная стратегия вполне оправдана, поскольку наземными силами туда не добраться без Повелителей со способностью Транспортировки. При его атаке вы должны также захватить с собой Королеву, которая собственно и должна заразить Командный Центр.



Рис. 5.12.

Используйте Муталисков для устранения Ракетных Башен, а затем высаживайте десант

Первый налет на вражескую базу совершайте в две волны: первая уничтожает все Ракетные Башни противника, вторая — смешанные наземные силы: Морскую Пехоту и Голиафов. Муталиски — очень удобное оружие против этих видов войск противника, поскольку атакуя, они концентрируют свой удар последовательно на каждом вражеском отряде, нанося таким образом максимальные удары. Уничтожив Ракетные Башни, можете безбоязненно заразить Командный Центр с помощью Королевы.

Если вы не сторонник проведения боевых действий только с помощью воздушных боевых сил, то вам необходимо разработать Транспортировку Повелителями. После этого они смогут принять на борт определенное количество Гидралисков и Зерглингов и затем десантировать их в необходимом месте. Следует заметить, что прежде чем использовать Повелителей, вы должны уничтожить все Ракетные Башни на подходах к врагу, иначе Повелители будут уничтожены, не успев даже начать высадку ваших наземных сил. Вам также придется примириться с низкой скоростью передвижения Повелителей — зато вы удовлетворите свою страсть к наземным боевым действиям.

Управление ресурсами

В данной миссии вы ограничены только одним видом ресурсов — газом. После захвата центрального острова вам потребуется около 5,000 единиц газа для создания новых войск, развития их возможностей и построения необходимых зданий.

Для проведения массированных налетов на базу противника вам необходимо построить Шпиль, а затем модернизировать его до Большого Шпилля. Кроме того, вам нужно будет развить Инкубатор в Улей и разработать Транспортировку для Повелителей. К концу миссии вы можете обнаружить, что развили все возможные технологии Зергов.

Миссия пятая: АМЕРИГО (THE AMERIGO)

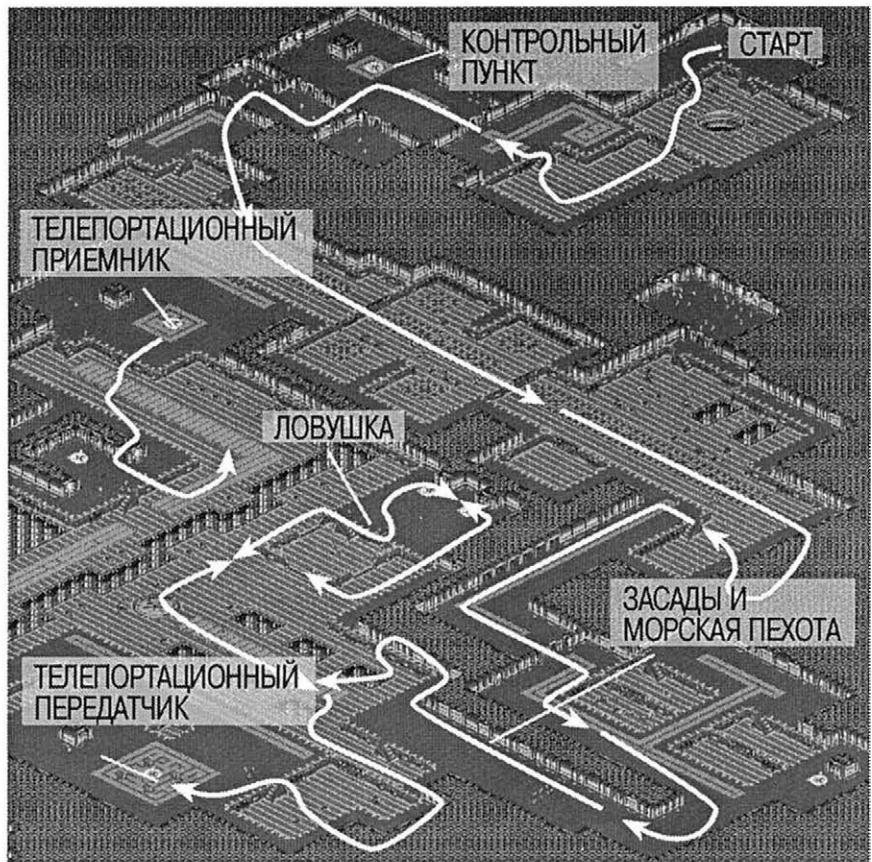


Рис. 5.13.

Карта пятой миссии Зергов

Обзор миссии

Теперь, когда Куколка, наконец, вылупилась, а Керриган стала инструментом в руках у Зергов, она хочет в полной мере проявить свои скрытые способности. Терране сознательно ограничивали пси-способности Духов, чтобы те не могли быть использованы против Конфедерации. Сейчас, когда Керриган стала Зергом, она намерена полностью использовать весь свой пси-потенциал. Вы должны при любых обстоятельствах защищать ее, когда она будет занята поисками Суперкомпьютера, в котором содержится необходимая ей информация.

Задания миссии

- ★ Провести Керриган к Суперкомпьютеру
- ★ Керриган должна остаться в живых

Специальные боевые единицы

- ★ Керриган
- ★ Телохранитель

Новые вражеские силы (Терране)

- ★ Нет

Стратегия

В данной миссии вы не можете создавать новые войска, а должны использовать только те, что у вас есть. Впрочем, при необходимости вы можете найти себе подкрепление.

Америго представляет собой запутанный лабиринт, поэтому невозможно точно объяснить словами путь к месту расположения Суперкомпьютера. Лучше взгляните на рис. 5.13, где изображен маршрут, который вам необходимо проделать. Блуждая по базе, вы должны в конечном счете попасть к Контрольному Пункту, телепортирующему вас прямо к месту расположения Суперкомпьютера. Кроме того, вам необходимо будет побывать во всех Контрольных Пунктах, чтобы отпереть нужные двери.

Путешествуя по коридорам, вы встретите сопротивление со стороны небольших групп Морской Пехоты, Огнеметчиков, Духов и Грифов. Вашим козырем является Керриган, которая невидима для врага, имеет живучесть 400, а также огромную атакующую мощь. Если ваши дела совсем плохи, она всегда придет на выручку — с ее помощью вы сможете одолеть любого сильного противника.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

В данной миссии для вас также приготовлена ловушка (см. карту). В этой области базы все боковые двери заперты, а на полу размещены пушки, которые поражают даже скрытую Керриган. Вы можете преодолеть данное препятствие следующим образом: держитесь вне пределов досягаемости пушек и поражайте Морскую Пехоту, и только потом уничтожайте пушки на полу.

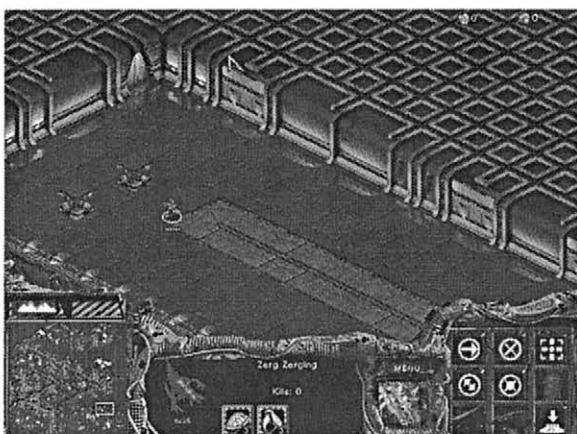


Рис. 5.14.

Остерегайтесь установленных на полу пушек



Рис. 5.15.

Чтобы добраться до Суперкомпьютера, вам необходимо воспользоваться телепортационными возможностями Контрольного Пункта

Способность Керриган быть невидимой для врагов поможет безболезненно обнаружить вражеские группы и установленные на стенах пушки. Пускай Керриган вперед, вы не только можете заранее узнать о расположении врага, но и сохранить ваших Гидралисков от напрасных потерь.

Управление ресурсами

В этой миссии вам не придется возиться с ресурсами. Тем не менее полезно знать, что в запертых комнатах находятся группы Зерглингов. Они могут понадобиться вам, если блуждая по коридорам, вы потеряете много воинов и будете нуждаться в подкреплении.

Миссия шестая: Темный Храмовник (The Dark Templar)

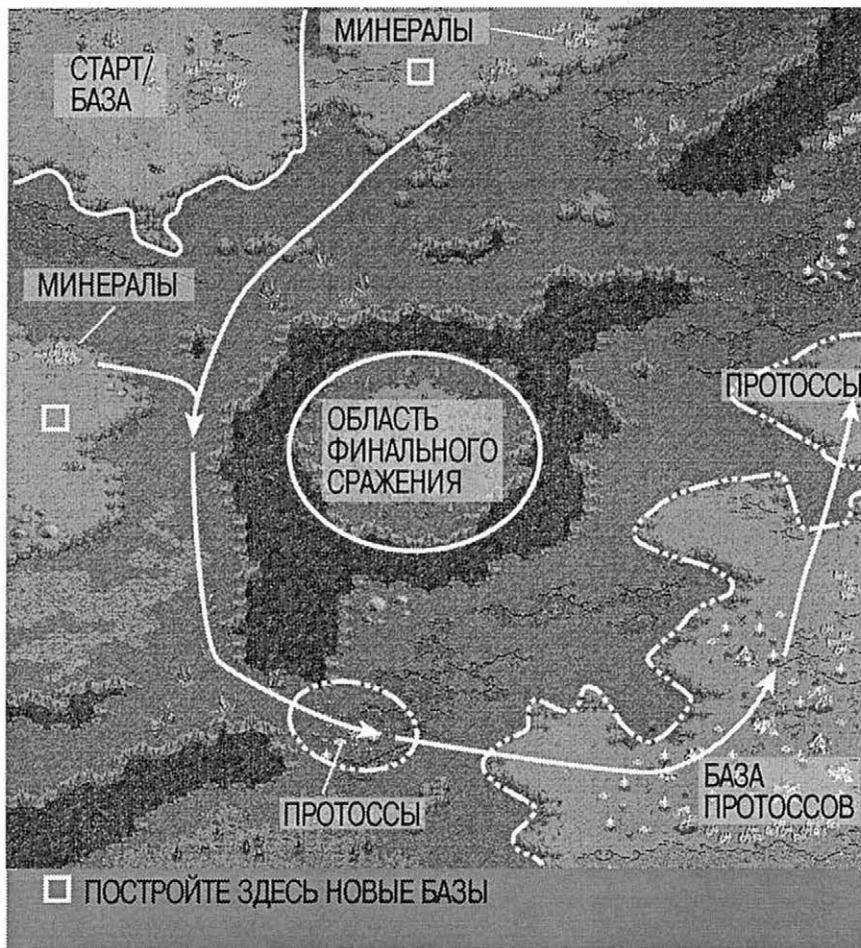


Рис. 5.16.

Карта шестой миссии Зергов

Обзор миссии

Керриган чувствует присутствие Протоссов где-то на планете Чар. Она объявила себя королевой Зергов и вызвала командующего силами Протоссов, Храмовника Тассадара, на смертный бой. Командующий Протоссов разочарован тем, что Керриган — когда-то гордость Терран, примкнула к Сверхразуму. Керриган довольна своим положением и не остановится ни перед чем для уничтожения Храмовника и его войск.

Задания миссии

- ★ Избавиться от присутствия Протоссов
- ★ Керриган должна остаться в живых
- ★ Доставить Керриган на встречу с Тассадаром
- ★ Победить его в сражении

Специальные боевые единицы

- ★ Керриган
- ★ Тассадар (Храмовник Протоссов)

Новые вражеские боевые единицы

- ★ Опустошитель

Стратегия

Протоссы будут осуществлять регулярные атаки на вашу базу, используя для этого Фанатиков, Драгун и немного позже Скаутов. Не перемещайте свои силы в правый нижний угол карты, пытаясь удовлетворить свое любопытство. Таким образом вы можете привлечь на свою базу полчища Драгун, расположенные там. Лучше откройте территории с залежами минералов (верхняя и левая центральные части карты) и попытайтесь создать надежную защиту этих областей.

Создание мощной защиты в левой части карты может оказаться не такой уж и простой задачей. Если вы успеете для защиты создать большую группу Гидралисков, то у вас останется достаточно времени для развития технологии до уровня создания Стражей. Гидралиски сами по себе очень дешевы и в тоже время прекрасно справляются как с воздушными, так и с наземными силами противника. Конечно, они не так мощны, как войска Протоссов — именно поэтому они всегда берут верх в битвах количеством.



Рис. 5.17.

*Как следует
укрепите свой лагерь,
ведь очень скоро
появятся группы
Драгун*



Рис. 5.18.

*Создание армии из
трех групп
различных войск —
ключ к победе*

Вашей ударной силой в этой миссии будут три группы наземных и воздушных войск. Перед началом наступательных действий в вашем распоряжении должно быть 8–10 Муталисков и столько же Муталисков, преобразованных в Стражи. Подобная комбинация военных сил позволит вам с помощью Стражей в два залпа уничтожить Фотонную Пушку, в то время как Муталиски позаботятся о Скаутах, которые могут напасть на Стражей с тыла. Гидралисков можно использовать в трех целях: для нападения на наземные силы противника, для прикрытия Стражей и разрушения вражеских строений.

Переместитесь вниз в левую часть карты и двигайтесь вдоль нижнего ее края вправо. Используя вышеописанную комбинацию воздушных и наземных сил, вы сможете без труда продвигаться вглубь территории Протоссов. Естественно, вы также будете нести потери. Именно поэтому у вас должен быть заранее созданный резерв, который в нужную минуту поддержит атаку на вражескую базу.

После разрушения достаточного количества вражеских строений Тассадар вызовет Керриган на битву в центральной части



Рис. 5.19.

*Используйте ваши
специальные
способности для
уничтожения
Храмовника в самом
конце миссии*

территории карты. Доставьте ее Повелителем. При этом удостоверьтесь, что ее защита еще достаточно прочна. По прибытии Керриган появится Тассадар, обменяется с ней несколькими словами и исчезнет. На этом миссия считается завершенной.

Управление ресурсами

Без захвата и удержания двух вышеуказанных областей с залежами минералов можете и не мечтать о прохождении этой миссии. Создав для защиты вашей исходной базы несколько Колоний Спор и Подземных Колоний, отправляйтесь на поиски новых залежей минералов. Скорость развития очень важна в этой миссии: Протоссы по мере прохождения времени будут атаковать ваши позиции все большими и большими силами. При этом, чем больше вы будете защищаться, тем меньше ресурсов у вас останется для создания мощных атакующих Групп.

Миссия СЕДЬМАЯ: Отбор (The Culling)

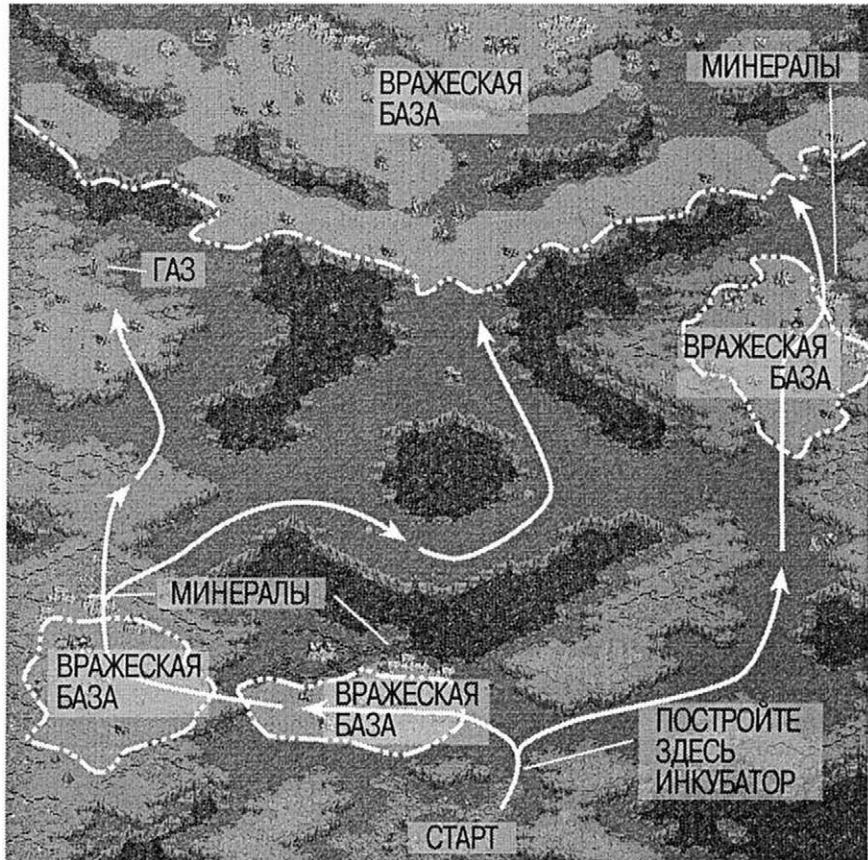


Рис. 5.20.

Карта седьмой миссии Зергов

Обзор миссии

Керриган поплатилась за слишком агрессивную борьбу с Тассадаром. Во время ее поединка с Храмовником был убит Наместник Засы. Протоссы нашли способ нейтрализовать способность Наместников к реинкарнации, настроив тем самым Гарм Бруд — клан погибшего Наместника — против Центрального Улья. Ваше задание — сровнять с землей оставшийся без лидера Гарм Бруд.

Задания миссии

- ☆ Уничтожить остатки Гарм Бруд
- ☆ Керриган должна остаться в живых

Специальные боевые единицы

- ☆ Нет

Новые боевые единицы

- ☆ Дефилер

Новые вражеские боевые единицы

- ☆ Ультралиск

Стратегия

В этой миссии вам придется серьезно постараться. Если вы будете придерживаться слишком агрессивной тактики при проведении боев, вы проиграете.

Ваши многочисленные войска в самом начале миссии расположены во вражеском окружении. Существуют два пути, по которым можно выбраться из каньона, но вы не должны начинать атакующие действия до тех пор, пока для защиты вашего начального лагеря не создадите Подземную Колонию и Инкубатор. Расположите Инкубатор на перекрестке двух дорог, затем постройте Колонию Слизи и превратите ее в Подземную Колонию.

Разделите ваших Гидралисков и Муталисков на отдельные группы. По завершении создания Инкубатора и Подземной Колонии бросьте ваши атакующие группы вперед на север. Вражеская Слизь защищена не очень сильно, и у вас не возникнет никаких трудностей с уничтожением Гидралисков, Зерглингов и строений Гарм Бруд. Уничтожив вражескую базу, вызовите на ее территорию нескольких Дронов и прикажите им построить еще один Инкубатор, поближе к залежам минералов и газа.

**Рис. 5.21.**

Прежде чем строить Инкубатор, оглянитесь на местности, возможно, она уже занята врагами

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Вы начали миссию с ограниченным количеством ресурсов и при этом у вас нет собственной базы, соответственно их негде взять. Поэтому ни в коем случае не позволяйте погибнуть хотя бы одному Дрону, в противном случае вы проиграете, даже не начав по-настоящему сражаться.

Укрепляйте вашу новую базу с помощью Колоний Спор и Подземных Колоний, которые очень помогают выстоять базе при случайных атаках. Создав достаточно сильную базу возле поля с минералами, расположенного в левом нижнем углу карты, приступайте к формированию двух групп Зерглинов по 12 особей в каждой. Двигайтесь этими группами вдоль стрелки (см. рис. 5.12) по направлению к базе противника. При этом ничего не бойтесь. Пошлите ваши силы атаковать все, что встретится. Вы ошеломите противника, и пока враги собираются и отобьют атаку, очень много их сооружений будет разрушено.

СОВЕТ**Использование Королевы**

Королевы имеют уникальную возможность заражать врагов Паразитами, с помощью которых вы можете видеть все, что видят зараженный враг. Заражение нескольких Повелителей врага, патрунирующих по всей территории, поможет вам создать более детальный план нападения на базу противника.

Таким образом, вы загнали противника назад в горы и имеете достаточно времени, чтобы создать внушительные силы Гидралисков и Стражей. С их помощью вы сможете окончательно сокрушить противника. Продолжайте уничтожать врагов, пока не разрушите последнее их строение. При этом остеграйтесь Ультралисков,

ожидающих вас в самой верхней части карты. Они обладают настолько большой огневой мощью, что могут с легкостью уничтожить полчища ваших Зерглингов, поэтому для их поддержки всегда рядом держите группы Гидралисков и/или Стражей.



Рис. 5.22.

Ультралиски выглядят очень грозно, но если на них напасть большими силами, то они вряд ли выстоят



Рис. 5.22.

Группы Гидралисков могут нанести значительный ущерб. Всегда держите в запасе около 12 особей, если возникнет потребность в подкреплении

Управление ресурсами

В самом начале миссии у вас имеется ограниченное количество ресурсов, которого хватит только для создания нового Инкубатора. Поэтому как можно быстрее начните сбор минералов и при этом следите, чтобы в одной из атак вражеских Гидралисков не погибли ваши Дроны. Расположите ваш Инкубатор в узкой области у дороги, поворачивающей направо при выходе из каньона. После этого создайте Колонию Слизи и Бассейн Размножения, а затем превратите Колонию Слизи в Подземную Колонию.

Выиграв битву у вражеского Инкубатора, вы можете опять послать оставшихся Дронов собирать минералы. Уничтожив все постройки

врага, приступайте к созданию собственной базы. Используя способность Керриган — Пси-Шторм, вы сможете оказать сопротивление вражеским группам, которые бросятся отвоевывать утраченную территорию. Для большей эффективности вы можете построить еще один Инкубатор ближе к полю с минералами. Далее сконцентрируйте свое внимание на создании только необходимых строений и исследовании технологий, которые пригодятся вам в этой миссии. В этой миссии у вас появится возможность создавать Дефилеров. У вас уйдет некоторое время на то, чтобы разобраться, каким образом их можно создавать. Для того чтобы использовать их в атаках, не тратьте ресурсы на создание полчищ Зерглингов, а сразу приступите к исследованию Дефилеров.

Миссия восьмая: Глаз за глаз (EYE FOR AN EYE)

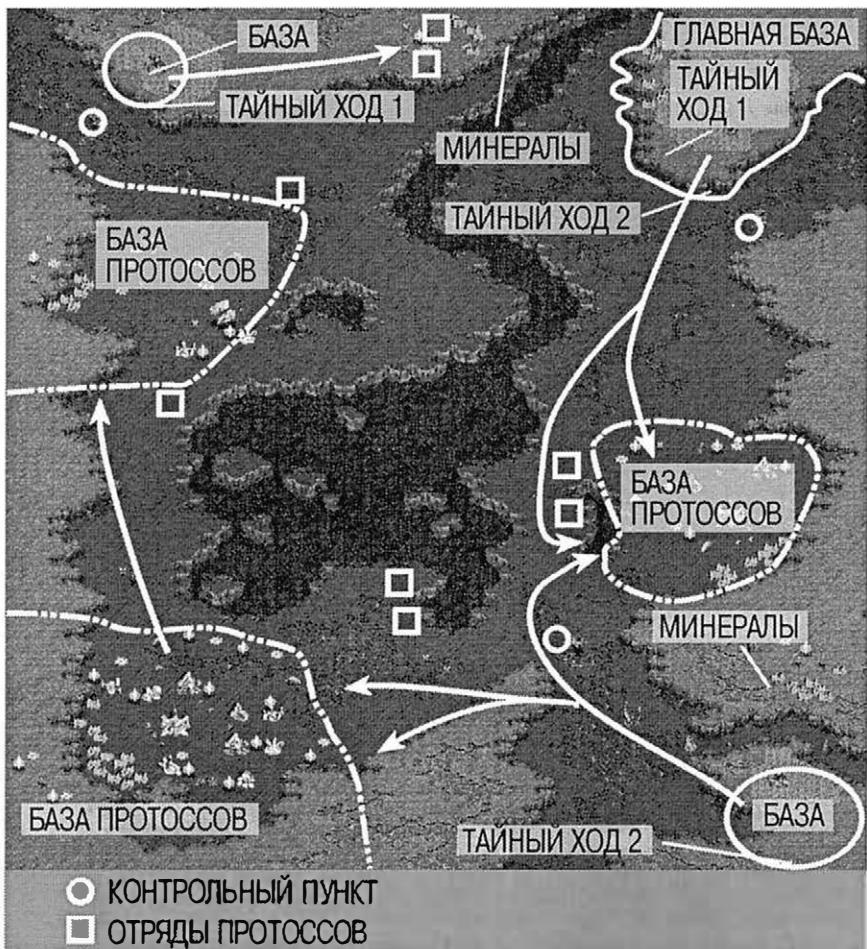


Рис. 5.24.

Карта восьмой миссии Зергов

Обзор миссии

Сверхразум встревожен тем, что Темный Храмовник может излучать энергию, подобную его собственной. Это излучение позволило уничтожить одного из Наместников — Засза и очень мешает Сверхразуму. Но после того как Зератул убил Засза, его мозг вошел в контакт с мозгом Сверхразума, и таким образом тот узнал о всех секретах Протоссов. Теперь Зергам известно, где расположен Аиур — родной мир Протоссов, но вы должны побеспокоиться о том, чтобы Темный Храмовник не принес больше вреда Зергам.

Задания миссии

- ☆ Разрушить базу Протоссов
- ☆ Не позволить сбежать Темному Храмовнику
- ☆ Керриган должна остаться в живых

Специальные боевые единицы

- ☆ Зараженная Керриган
- ☆ Темный Храмовник (Протосс)

Новые боевые единицы

- ☆ Тайный Ход
- ☆ Ультралиск

Новые вражеские боевые единицы

- ☆ Архонт
- ☆ Высший Храмовник

Стратегия

Как только вы обеспечите себе целую армию Дронов для сбора ресурсов, приступайте к созданию множества Гидралисков, которые будут вашими основными оборонными силами. Если хотя бы один Темный Храмовник улизнет, вы проиграете. Вы можете распределить ваши боевые силы в трех различных областях или использовать Тайные Ходы для передислокации ваших войск в необходимое место. Как правило, противник будет атаковать области, прилегающие к Контрольным Пунктам, и только изредка делать спонтанные набеги на ваши базы — в этом случае группы Гидралисков сослужат вам хорошую службу.

СОБЕТ

Тайные Ходы представляет собой аккуратные маленькие строения, которые позволяют осуществлять мгновенную телепортацию. С помощью Тайного Хода вы можете в считанные секунды перебросить свои силы с одной базы на другую. Поскольку в самом начале этой миссии сеть Тайных Ходов уже создана, можете активно ее использовать в качестве средства переброски ваших войск.



Рис. 5.25.

До тех пор, пока вы не создадите новую базу, содержите группу Гидралисков возле каждого Контрольного Пункта

На своей базе, расположенной в левом верхнем углу карты, постройте 10–12 Гидралисков. Затем перемещайте их по направлению к залежам ресурсов в верхней центральной части карты. На своем пути вы можете встретить некоторое сопротивление со стороны Протоссов, но ваши Гидралиски быстро справятся с ним. Продвигаясь к залежам, продолжайте создавать вторую ударную группу Гидралисков. Они понадобятся для усиления ваших оборонительных позиций. Если вы достигли уровня развития, при котором уже возможно создание Муталисков, используйте и их для тех же целей.



Рис. 5.26.

Область с залежами ресурсов, расположенная в верхней средней части карты, слабо защищена — 10 Гидралисков вполне справятся с ее захватом

После создания новой базы возле только что захваченной области с ресурсами займитесь укреплением ваших оборонных позиций. При этом не забывайте развивать способности ваших войск и новые технологии. Когда вы почувствуете, что вполне готовы предпринять наступление, создайте ударную воздушную группу из восьми Стражей и четырех Муталисков, а также группу из восьми Гидралисков и четырех Ультралисков. Кроме того, вам также понадобятся две дополнительные группы, состоящие из одного отряда, — в одну войдет Королева, в другую — Дефилер. Этих сил вам будет предостаточно для завоевания правой части карты, в которой также располагаются залежи ресурсов.

Двигайтесь своими воздушными силами до границы правой базы Протоссов — подойдите к ней на такое расстояние, чтобы спровоцировать атаку. Когда Протоссы устремятся за вами, бросьте на Драгун и Фанатиков все ваши наземные силы, а воздушными атакуйте Фотонные Пушки. Уничтожив Фотонные Пушки, ваша воздушная группа может либо присоединиться к вашим наземным силам, либо начать разрушать строения врага. Если вам начнут докучать Скауты, используйте способность Королев — Ловушку. Соответственно для уничтожения строений и войск противника используйте способность Дефилеров — Чуму. Отряды, ослабленные действием Чумы, после нескольких попаданий сразу же погибают.



Рис. 5.27.

С помощью подобной сбалансированной армии (используя Ловушку Королев и Чуму Дефилеров) вы сможете захватить и уничтожить базу Протоссов

Разрушив базу Протоссов, постройте около поля с минералами еще один Инкубатор и сразу же приступайте к сбору ресурсов, которые расположены вдоль правой границы карты. Вновь собранные минералы используйте для создания еще одной ударной армии, но она должна быть вдвое большей прежней. Увеличьте ее в основном за счет Зерглингов. На базе Протосс, расположенной в левом верхнем углу карты, находится множество Храмовников, и будьте уверены — на вашу атаку они ответят Пси-штурмом.

Выступив в поход на базу Протоссов, не забудьте захватить с собой 4–5 Королев. С их помощью вы должны заразить Брудлингами всех встретившихся вам Храмовников. Это должно ослабить пси-воздействие на ваши атакующие силы. Чтобы большинство вашей армии все же не подверглось воздействию со стороны Храмовников, активно используйте Муталисков. После падения нижней базы Протоссов миссию можно считать практически завершенной — уничтожение оставшихся сил Протоссов не составит никакого труда.

Управление ресурсами

На начальном этапе очень важно практически все ресурсы использовать на создание Гидралисков, которые используются в качестве оборонных сил на всех ваших базах и Контрольных Пунктах. Нужно также создать все необходимые строения и развить каждую доступную в этой миссии технологию, но прежде чем приступить к этому, нужно иметь по крайней мере по 4 Гидралиска возле каждого Контрольного Пункта.

Имеющихся в вашем распоряжении ресурсов хватит только на укрепление оборонительных позиций. Поэтому вам следует построить новую базу в верхней средней части карты (естественно, сначала необходимо будет прогнать оттуда тамошних Протоссов). Существует еще одна доступная для вас область с залежами минералов. Она расположена в правой нижней части карты. Но туда вам необходимо будет доставить Дронов по воздуху, если, конечно, вы не хотите прорываться сквозь базу Протоссов.

Развивайте всевозможные технологии до тех пор, пока ваши Королевы и Дефилеры не получат свои сверхспособности. Они вам очень пригодятся при атаке вражеских баз.

Миссия девятая: Вторжение на Аиур (THE INVASION OF AIUR)

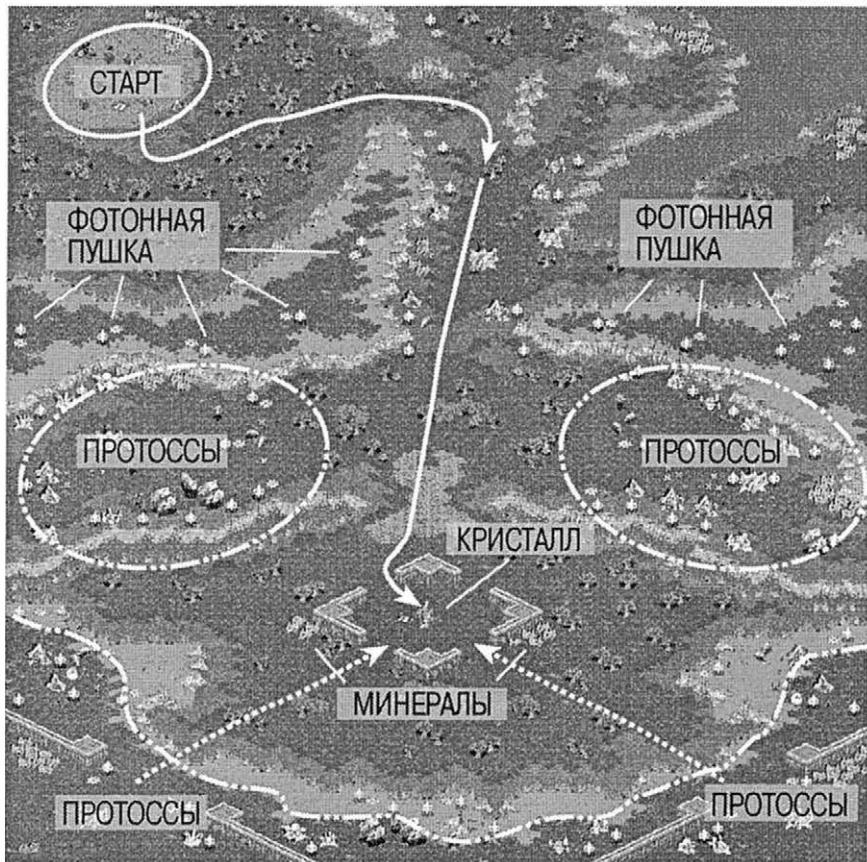


Рис. 5.28.

Карта девятой миссии

Обзор миссии

Сверхразум уже практически одержал победу: на родной планете Протоссов — Аиуре наиболее сильная раса из когда-либо известных попадет в руки Зергов. Но перед тем как интегрировать новый вид в Рой, вы должны сделать необходимые приготовления. Вы должны захватить Кристаллы Хайдарин (Khaydarin Crystals) для обуздания энергии, которую Протоссы даже не в силах представить себе.

Задания миссии

- ☆ Доставить Дрона к месту образования Кристалла

Специальные структуры

- ☆ Кристалл Хайдарин

Новые боевые единицы

- ☆ Нет

Новые вражеские боевые единицы (Протоссы)

- ☆ Властитель
- ☆ Авианосец

Стратегия

В этой миссии вам придется сразиться со множеством высокоразвитых сил Протоссов. Именно поэтому нет смысла затягивать боевые действия. Но это не означает, что при развитии своих способностей и возможностей необходима спешка. Вам предстоит огромное количество баталий.

Кристалл Хайдарин расположен практически в самом центре карты — его защищают колossalные вражеские силы. Для защиты вашей базы очень важно создать несколько Подземных Колоний и Колоний Спор, но при этом не разбрасывайтесь ресурсами направо и налево. Защищайтесь на своей базе до тех пор, пока не получите возможность создавать Гидралисков, Зерглингов, Королев, Карателей и транспортных Повелителей.

Попытайтесь развиваться в этой миссии как можно быстрее. Чем дольше вы будете создавать свои атакующие силы, тем чаще и в большем количестве на вашу базу будут нападать группы Драгун и Авианосцев. Создайте несколько ударных групп Зерглингов (две полные группы), Гидралисков и Карателей. Зерглинги

и Гидралиски сами по себе достаточно дешевы, но, применяемые массированно, смогут очистить каньон от врагов, открыв тем самым прямой путь к Кристаллу.



Рис. 5.29.

Ваше задание — доставить Дрона к Кристаллу



Рис. 5.30.

Эти полчища Зергингов смогут нанести значительно больший урон врагу, чем может показаться

Двигайтесь своими Зерглингами по карте вдоль стрелки, изображенной на рис. 5.28. При этом держите Гидралисков неподалеку. Ваших Зерглингов должно быть так много (более 24), чтобы вражеские войска, в том числе и Фотонные Пушки, никак не смогли сосредоточиться на конкретной цели. А в это время вы должны ввести в бой свежие силы Гидралисков, которые и станут залогом вашего успеха в каньоне. Если противник бросит на ваши силы Авианосцы, держите поблизости несколько Карателей. Каратели являются прекрасным оружием против Авианосцев — при появлении одного из них сразу же атакуйте его, иначе он причинит много вреда.

После того как путь к Кристаллу станет свободен, вы можете послать к нему Дрона по земле либо Повелителем. Вы рискуете в обоих случаях — в последнем намного больше. Повелителя при

ЗАПОМНИ**Контрапункт**

Если вы замешкаетесь с развитием базы, то с трудом сможете отражать атаки противника и истратите на это все имеющиеся ресурсы. Не переживайте, у вас все еще есть шанс проявить свои способности. Переходите к плану Б. В северной части карты расположены три области с западами минералов. Они не заселены Протоссами и соответственно не очень сильно защищены. Вы должны найти вход в эти области, чтобы доставить туда нескользких Дронов. В правой нижней части карты ресурсов значительно больше (два поля с минералами и гейзер). Но кроме них там также расположены и значительные силы Протоссов. Если вы все же решите закрепиться в этой области, то первым делом постройте Инкубатор, а затем Тайный Ход. С его помощью вы сможете очень быстро перебросить на вашу новую базу подкрепление. Построив базу в этой области, вы сможете добывать достаточное количество ресурсов для достижения победы.



Рис. 5.31.

Доставив Дрона к Кристаллу, вы должны защищать его всеми возможными силами, пока Кристалл не будет извлечен

перелете могут уничтожить Фотонные Пушки, расположенные на горном хребте между вашим лагерем и Кристаллом.

Достигнув кристалла, Дрон примется за работу. На это у него уйдет около 10 минут. Все это время вам придется отражать непрерывные атаки Протоссов. Поэтому вам необходимо стянуть все имеющиеся силы для защиты Дрона, раскапывающего Кристалл. Вражеские силы будут в основном состоять из Храмовников, Авианосцев и Опустошителей и будут наносить массированные удары по вашим позициям. Опустошители могут сокрушить несколько рядов ваших Гидралисков с помощью одного или двух Скарабеев. Так что придется стоять насмерть. При возможности выставьте против них Стражей. Если вам удастся продержаться около Кристалла на протяжении 10 минут, вы практически победили. Потом вам лишь

потребуется доставить Кристалл к начальному Контрольному Пункту. Если Фотонные Пушки на хребтах уничтожены, это лишь вопрос времени. Не рискуйте, нападая на войска Протоссов, расположенные в левом и правом углах карты, этим вы можете спровоцировать их ответные атаки.

Управление ресурсами

Существуют два способа добиться победы в этой миссии.

1. Постройте огромное количество дешевых войск и двиньтесь ими, чтобы освободить путь к Кристаллу до того, как противник создаст мощные защитные формирования.
2. Приготовьтесь к долгому и тяжелому противостоянию. Постепенно отвоевывайте у Протоссов территории, на которых расположены ресурсы, и вытесняйте их из центральной части карты.

Вы можете воспользоваться любым способом. Первый позволяет добиться мгновенной победы, второй рассчитан на долгое противостояние и постоянные боевые действия за ресурсы.

До тех пор пока вы полностью разовьете все возможные технологии, используйте большие группы дешевых войск в качестве ваших атакующих сил. Эта тактика вполне оправдана — если ваша атака будет отбита, то для проведения следующей вы сможете создать более продвинутые войска. При этом затраты на погибшие окажутся не такими уж и большими. Для более быстрого создания атакующих подразделений постройте второй Инкубатор. Если же вы испытываете затруднения с ресурсами, то можете обойтись и одним.

Миссия десятая: Полный Круг (FULL CIRCLE)

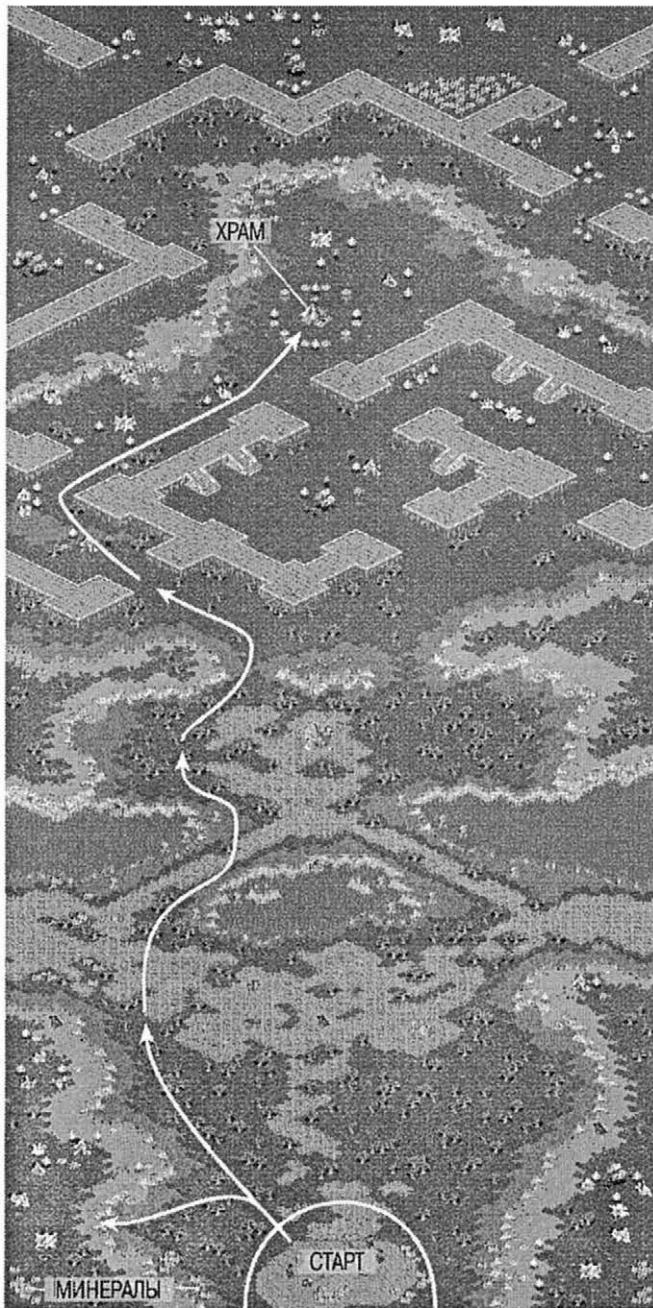


Рис. 5.32.

Карта
десятой
миссии
Зергов

Обзор миссии

Протоссам ничего не остается, кроме спасения бегством. Но до того как вы получите окончательную победу над противником, необходимо выиграть решающую битву. Вы должны уничтожить храм Протоссов и на его месте установить Кристалл Хайдарин. После этого победа Сверхразума станет безоговорочной.

Задания миссии

- ☆ Уничтожить Храм Протоссов



Рис. 5.33.

Не мешайте с развитием вашей базы и как можно быстрее захватите области, в которых расположены ресурсы

Стратегия

"Создавайте и побеждайте" — вот девиз этой миссии. Создав целую армию Дронов и построив новые Инкубаторы, возводите защитный рубеж, который будет состоять из Подземных Колоний и Колоний Спор, расположенных по периметру базы. Для этих же целей также рекомендуем произвести 12 Гидралисков.

Создав надежную защиту, способную противостоять всяческим вражеским атакам, и достигнув максимального уровня развития, создайте несколько ударных групп, состоящих из усовершенствованных Гидралисков и Стражей. Первая должна состоять из 8 Стражей и 4 Муталисков, вторая — из 12 Гидралисков, третья — из 12 Гидралисков и еще одна из оставшихся войск различных типов. Назначьте этим группам горячие клавиши, соответственно <1>—<4>. После этого двигайтесь ими по направлению к вражескому лагерю (путь указан стрелкой на рис. 5.32). Уничтожьте при продвижении группу Фотонных Пушек и другие защитные силы врага. Ваши Стражи очень быстро справляются с разрушением вражеских строений, освободив таким образом путь Дрону с Кристаллом.

В самом лагере вы встретите ожесточенное сопротивление со стороны Фотонных Пушек и наземных сил противника, представленных Фанатиками, Драгунами, а возле Храма вас будет ждать Авианосец. Когда вы сломите их сопротивление, пошлите Стражей добивать оставшихся врагов, а Гидралисков — на разрушение сооружений. Когда появится Дрон с Кристаллом, загрузите его в Повелитель и перевезите к Контрольному Пункту, расположенному рядом с руинами Храма Протосс.



Рис. 5.34.

Атакуя превосходящими силами, вы сможете достаточно быстро сокрушить противника



Рис. 5.35.

Когда лагерь противника будет уничтожен, вы должны доставить Дрон с Кристаллом к Контрольному Пункту

Управление ресурсами

Вы не будете обижены ресурсами в этой миссии. Но для убедительной победы вам потребуется создать воздушные войска — а они не так уж и дешевы. Тем не менее правильно спланировав распределение ресурсов, вы сможете уничтожить вражеский лагерь, не используя дополнительные, расположенные на карте.

В вашем распоряжении будет достаточно большое количество ресурсов, поэтому сразу же приступайте к созданию целой армии Дронов, которые будут их собирать. Для защиты базы создайте целую сеть из Колоний Спор и Подземных Колоний. Но главная ваша задача — достичь максимального уровня развития, чтобы иметь возможность создавать Стражей и усовершенствованных Гидралисков. Если вам не хватит ресурсов, тогда двигайтесь в левый нижний угол карты — там то уж вы их найдете в изобилии.

STARCRAFT



STARCRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



ГЛАВА 6

Миссии Протоссов

Миссия 1:

ПЕРВЫЙ УДАР (FIRST STRIKE)

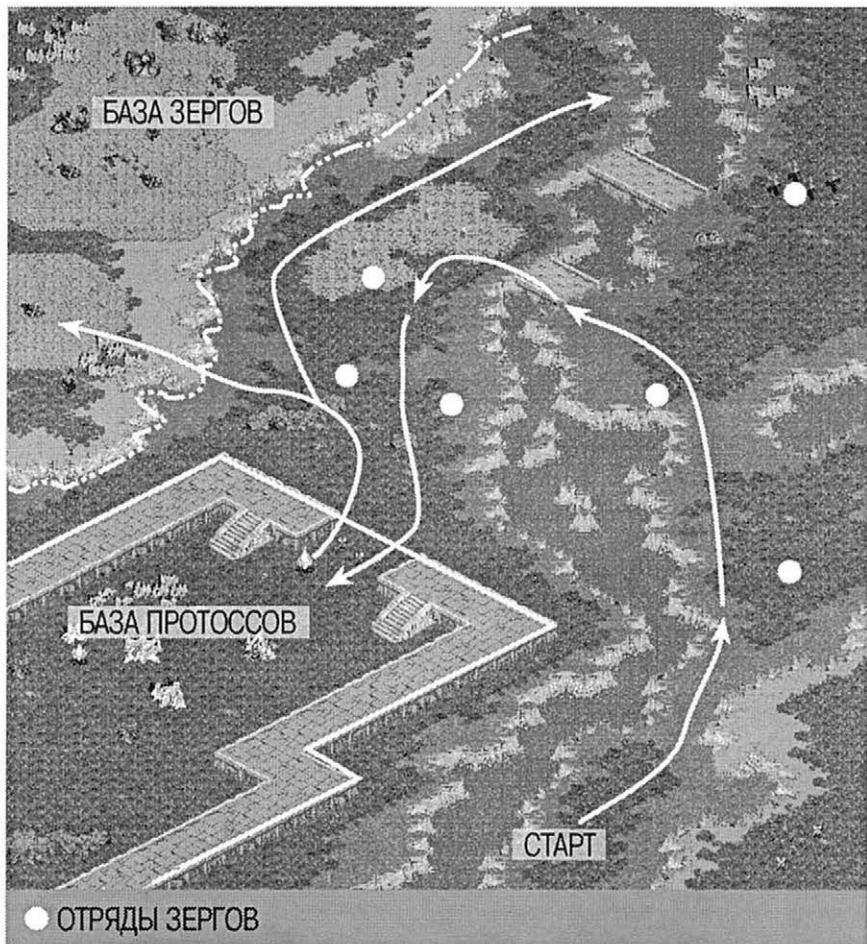


Рис. 6.1.

Карта первой миссии Протоссов

Обзор миссии

Совет посыпает вам Судью Алдариса, который сообщает, что бывший Исполнитель по имени Тассадар не подчинился приказам и сражался с Зергами, оберегая Терран. В первую очередь Совет приказывает укрепить оборону. Вы должны захватить и защитить аванпост в Антиохе.

Задания миссии

- ★ Встретить Феникса в Антиохе
- ★ Уничтожить базу Зергов
- ★ Феникс должен выжить

Специальные единицы

- ★ Феникс

Новые боевые единицы

- ★ Фанатик
- ★ Драгун

Стратегия

Миссия начинается с правого нижнего угла карты. Ваша задача обогнать реку со своими воинами, пробиться сквозь парочку патрулей Зергов и закрепиться в Антиохе, где освободить всех пленных. Как только вы начнете использовать свою базу для подготовки большего числа войск, разумно из всех ваших войск, кроме двух Фанатиков, организовать атакующую группу.

Сделайте набег этими силами на главную базу Зергов и разрушайте все, что можете. Будьте осторожны: хотя врагов может быть и не видно, они часто оказываются на вашем пути. Некоторые вражеские отряды зарылись в землю, и их не видно, поэтому глядите в оба, когда ведете свои войска в районе их базы. Когда вы добежите до Подземных Колоний с окружающими их Гидралисками, атакуйте их своими Фанатиками со всей яростью, на которую только способны. Эта молниеносная атака на время образумит Зергов и позволит построить необходимые здания для производства Драгун, которые будут необходимы вам для отражения воздушных нападений Муталисков. Когда у вас будет достаточно количество воинов — шесть Фанатиков и шесть Драгун, вы сможете исследовать уголки местности и уничтожить оставшиеся очаги сопротивления.



Рис. 6.2.

*По дороге к Антиоху
вы наткнетесь на
парочку патрулей
Зергов*

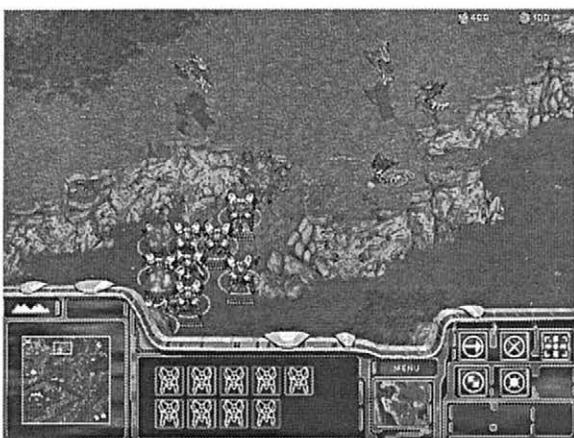


Рис. 6.3.

*Вам необходимо
большое количество
Драгун, чтобы
управиться
с Муталисками,
скитающимися по
карте*

Управление ресурсами

Это первая ваша миссия за Протоссов, поэтому определенное время уйдет на ознакомление с их специфическими особенностями. Пилоны аналогичны Базам Снабжения Терран и Повелителям Зергов. Новые здания вы сможете строить только лишь в некотором радиусе Пилона. Как только Зонд откроет Искривление, вся дальнейшая работа пройдет без его участия, предоставив возможность Зонду выполнять другие задачи.

В начале миссии вы располагаете достаточными военными силами, поэтому о ресурсах беспокоиться не придется — уже имеющихся хватит с лихвой. Лучше посвятите свое время знакомству с нюансами технологий Протоссов (конечно, в той мере, которая вам представляется в этой миссии). Поскольку отряды Протоссов довольно дороги, вам будет нужен большой флот Зондов для снабжения вашей армии.

Миссия 2:

Из огня да в полымя (INTO THE FLAMES)

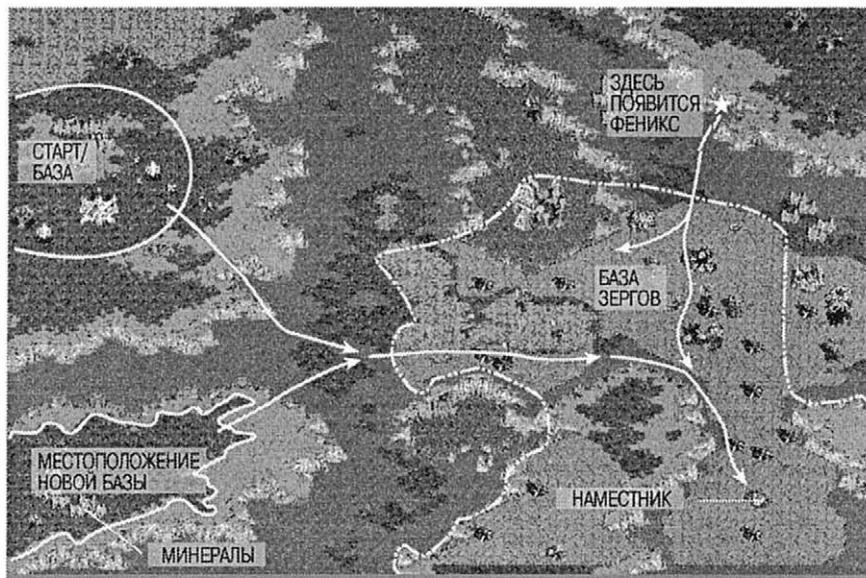


Рис. 6.4.

Карта второй миссии Протоссов

Обзор миссии

Ваша защита Антиоха восстановила веру Алдариса в Орден Храмовников. Тассадар, отсутствовавший некоторое время, связался с Алдарисом и рассказал ему, что имел контакт с Падшим — Темным Храмовником. От него Тассадар узнал, что сила Зергов заключается в их единстве и что Сверхразум управляет Зергами с помощью Наместников. Уничтожьте их, и, возможно, Зерги будут повержены.

Задания миссии

- ★ Отвлечь Зергов, пока Феникс не займет свою позицию
- ★ Убить Наместника
- ★ Феникс должен выжить

Специальные единицы

- ★ Феникс (Протосс)
- ★ Наместник (Зерг)

Новые боевые единицы

- ★ Нет

Стратегия

Сначала вам необходимо разместить своих атакующих воинов возле входа на плато с расположенной на нем базой. Зерги будут вновь вновь атаковать вас здесь, а также будет одна-две атаки на северном участке вашей базы. Как и в первой миссии, некоторые Зерги зарылись неподалеку, поэтому будьте осторожны.

Как только ваш резерв ресурсов увеличится, постройте пару Фотонных Пушек у самого входа. Эта мера избавит вас от многих хлопот в будущем. Фотонные Пушки достаточно удобны, поскольку уничтожают наземные и воздушные цели. Постройте армию Фанатиков и Драгун и ожидайте, пока не истекут 15 минут.

По истечении 15 минут Феникс и его отряд покажутся в верхнем правом углу карты. Отвлекайте силы Зергов на себя, но не забывайте и об контратаках на их базу, расположенную южнее базы Фенинса. Одновременно выведите свои атакующие силы в нижний левый участок карты, где Наместник ожидает своей части. На пути к Наместнику вас ждут многочисленные Подземные Колонии, окопавшиеся Гидралиски и Зерглинги, поэтому не расслабляйтесь. Главное — продвигаться вперед. Когда вы достигнете Наместника, достаточно будет 5–6 Фанатиков, чтобы быстро уничтожить его.



Рис. 6.5.

*Установите
несколько Фотонных
Пушек для защиты
от нападающих
Зергов*



Рис. 6.6.

*Постройка Нексуса
возле поля минералов
в нижнем правом
углу карты очень
важна для вашей
победы*

Возьмите его в клещи с двух сторон. Однако позаботьтесь, чтобы Феникс не погиб, иначе ваша миссия провалится.

Управление ресурсами

Местность вокруг базы богата всеми необходимыми ресурсами для развития сильной армии и уничтожения Наместника. Укрепите свою оборону вокруг базы несколькими Фотонными Пушками и интенсивно добывайте ресурсы, ведь войска Протоссов требуют их в больших количествах. Важно использовать Пушки вокруг базы, чтобы сохранить своих Фанатиков и Драгун для более важных целей, чем отражение нападений Зергов.

Миссия 3:

Высокие земли (Higher Ground)

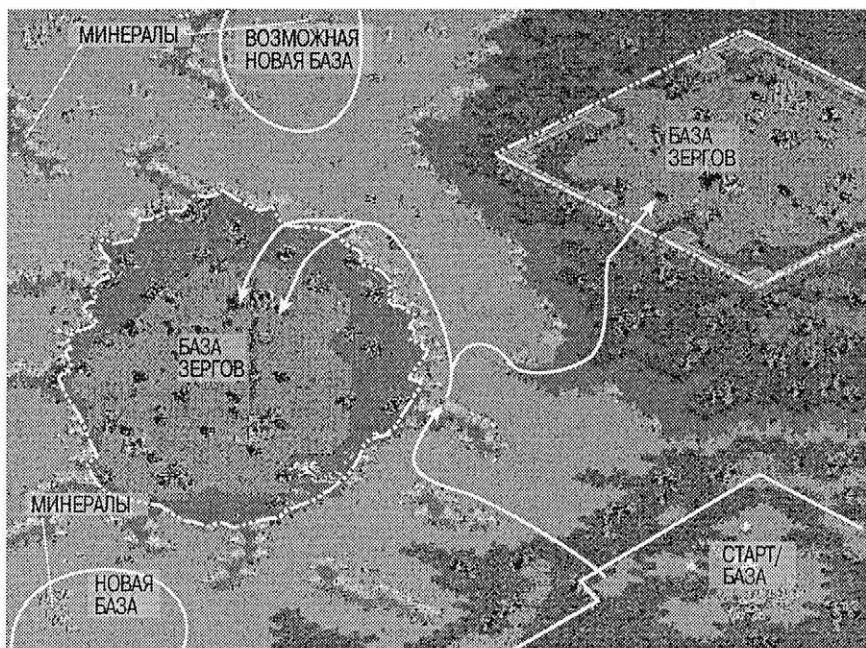


Рис. 6.7.

Карта третьей миссии Протоссов

Обзор миссии

Наместник, которого считали мертвым, ожил и даже готовит свой клан для нового нападения Зергов. Совет сожалеет об измене Тассадара и полагает, что Протоссы смогут победить Зергов, если сосредоточат всю свою мощь. Главные силы прибудут в провинцию Псион, где претор Феникс противостоит ударам Зергов.

Задания миссии

- ☆ Уничтожить колонии Зергов

Специальные единицы

- ☆ Феникс (Храмовник)

Новые боевые единицы

- ☆ Скаут

Стратегия

Это старый добрый сценарий "убивай все, что движется". Вы начинаете с хорошо укрепленного района в правом нижнем углу карты. Здесь лишь один вход и выход, поэтому такое расположение обеспечит вам в самом начале отличную оборону. Цель состоит в создании атакующих сил, достаточных для уничтожения двух главных колоний Зергов. Однако эта задача не из легких.

Вначале сгруппируйте имеющиеся наземные силы (Драгун и Фанатиков) в один отряд для успешного отражения атак Зергов. Враги будут нападать часто, поэтому обезопасьте себя на первых порах. Постройте Пилоны и расположите Фотонные Пушки по периметру базы; затем постройте 8–9 Пушек вокруг своей базы с таким расчетом, чтобы они могли поддерживать друг друга (рис. 6.8). Это поможет сдерживать ранние атаки Зергов и, безусловно, дать вам время и сберечь ресурсы на подготовку ваших атакующих сил.

После создания не менее восьми Фанатиков и двух Скаутов направьте их в левый нижний угол карты, где вы обнаружите местность, богатую ресурсами. Исследуя ее, будьте готовы к нападению Зергов и не посыпайте Зонд в одиночку строить Нексус, иначе он будет сожжен. Проверив местность, постройте Нексус возле минералов, а затем Пилоны и Пушки для защиты от атак с левой стороны карты. Как только Зерги поймут, что вы установили новую базу, они будут отчаянно атаковать вас.

Рис. 6.8.

На первых порах линия Фотонных Пушек поможет отразить атаки Зергов

Рис. 6.9.

Обороняйте каждую новую базу, поскольку Зерги очень скоро нападут на ваши слабые позиции

После создания второй базы продолжайте строительство новых отрядов, постепенно развивая доступные технологии. Хотя может показаться, что можно создать такие мощные силы, чтобы одним ударом уничтожить всех Зергов, но это нелегко (да мы и не рекомендуем вам это делать). Намного легче атаковать две базы Зергов по отдельности.

Постройте не менее 12 Фанатиков (а лучше — 20), 8 Скаутов и 10 Драгун. Затем выдвиньте их в середину карты для взятия левой базы. Под защитой Скаутов, прикрывающих вас от воздушного нападения, направьте атакующие силы на западную базу Зергов. Будьте готовы к тому, что потеряете в атаке не менее половины своих воинов. В момент битвы может произойти нападение с воздуха — другая база Зергов пошлет на выручку свои войска. Однако ваши Скауты должны быть в состоянии нейтрализовать это нападение и защитить ваши атакующие силы.

После захвата левой базы постройте Нексус и добудьте оставшиеся минералы и газы. Уничтожив половину Зергов, вы получили



Рис. 6.10.

Уничтожив левую базу Зергов, вы откроете себе путь к полной победе

передышку и сможете пополнить ряды ваших войск новыми отрядами для финальной атаки. Когда полностью подготовитесь, направьте свои силы на правую базу Зергов. Если Зерги промедлят, то вы быстро сломите их сопротивление и займете господствующее положение.

Управление ресурсами

Сразу же немедленно истратьте 300 минералов на шесть новых Зондов, прикажите всем им собирать минералы. Подождите, пока у вас не появятся лишние деньги. Как только вы построите Пилоны и несколько Фотонных Пушек возле входа, начинайте развивать технологии. Учитывая превосходящее число Зергов в этом сценарии, вы должны приложить все усилия, чтобы максимально вооружить и подготовить ваши войска.

В левом нижнем углу карты есть большие залежи минералов и газа. Хотя вы можете пройти эту миссию и без строительства новой базы, но ресурсы вокруг нее окажутся не лишними для вас. Всегда приятно иметь какое-то количество ресурсов про запас.

Миссия 4:

Охота за Тассадаром (The Hunt for Tassadar)

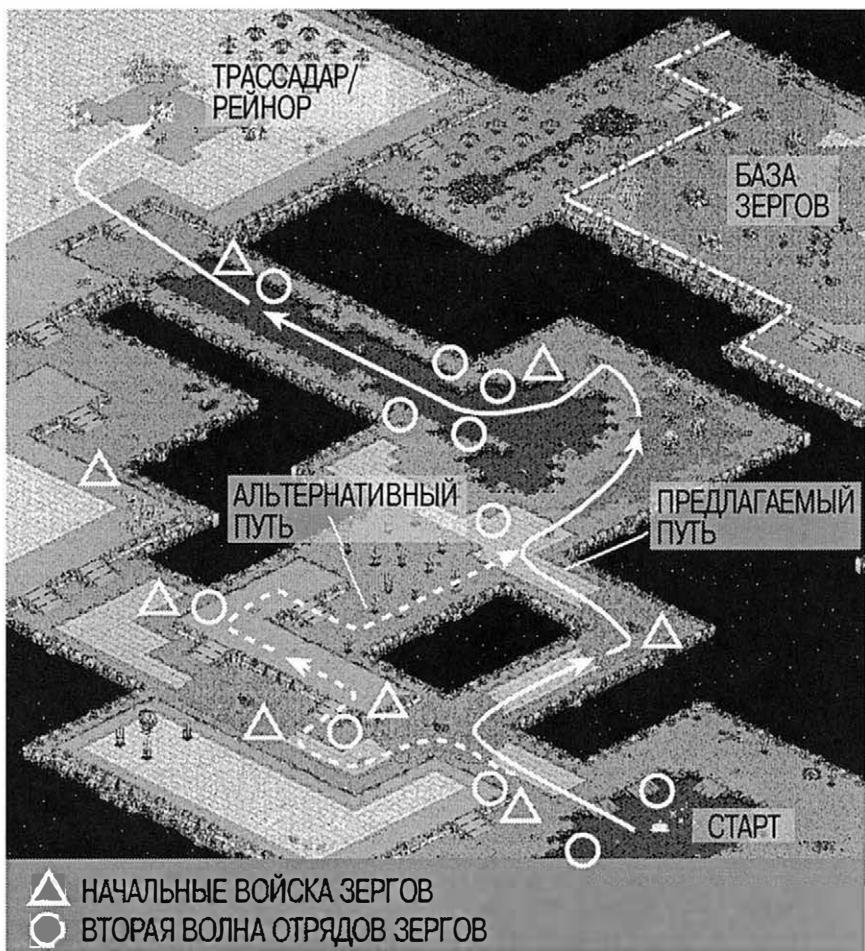


Рис. 6.11.

Карта четвертой миссии Протоссов

Обзор миссии

Вы неохотно оставили Аиур в его смутное время и до сих пор оплачиваете Феникса, однако время не ждет. Тассадар — главная угроза расе Протоссов, и лишь вы можете остановить тайное влияние Темного Храмовника. Судья ощущает присутствие тьмы в этом мире, и ваша задача осторожно установить ее источник.

Задания миссии

- ☆ Найти Тассадара
- ☆ Отвести его к Контрольному Пункту
- ☆ Отвести Рейнора к Контрольному Пункту

Специальные единицы

- ☆ Тассадар (Протосс)
- ☆ Джим Рейнор (Терранин)

Новые боевые единицы

- ☆ Высший Храмовник
- ☆ Архонт

Стратегия

Вы начинаете свою миссию в правом нижнем углу с небольшой, но сильной группой воинов Протоссов. Цель — найти Тассадара, чья база находится в верхнем левом углу карты (по диагонали от вашей позиции). Следуйте по пути, указанному на рис. 6.11, и будьте готовы к сюрпризам со стороны Зергов.

Используйте тайные силы Храмовников для облегчения своей задачи. Пси-Шторм, такой как у Керриган, может уничтожать целые группы Гидралисков или Зерглингов, спасая жизнь ваших воинов. Когда вы достигнете базы, Судья вступит в диалог с Тассадаром и Рейнором. В конце вы постараетесь вернуть их к исходному Контрольному Пункту, для чего вам придется пробиваться через многочисленные отряды Зергов.

Существуют два способа выполнения задания миссии.

1. Берите все войска, которые у вас уже есть, и пробивайтесь к Контрольному Пункту.
2. Постройте новую армию и методически уничтожайте все встреченные вами силы Зергов на пути к Контрольному Пункту.

Рис. 6.12.

На пути к базе Тассадара вы встретите большое сопротивление Зергов

Рис. 6.13.

После встречи с Тассадаром вам придется пробивать себе обратную дорогу сквозь еще большие силы Зергов

Первый способ достаточно рискован, поскольку Зерги превосходят вас числом, и вы можете потерять в битве Рейнора или Тассадара. Второй способ познакомит вас с новыми технологиями Протоссов и научит обращаться с Высшим Храмовником.

COBET

Создание Архонта

Архонты — очень ценные воины Протоссов, которые могут быть созданы лишь из достаточно специфического сырья: Высших Храмовников. Вам необходимо иметь двух Высших Рыцарей для создания Архонта — очень эффективного воина, атакующего как наземные, так и воздушные цели. Он обладает мощным защитным полем, поэтому группа Фанатиков во главе с двумя Архонтами превращается в сильную боевую команду. Для его создания необходимо отмечать двух Высших Храмовников и затем нажать на клавишу создания Архонта в нижнем правом углу экрана. Создание Архонта займет несколько секунд, но такого бойца можно и подождать.



Рис. 6.14.

*Вам нелегко будет
расчищать
обратный путь
к Контрольному
Пункту*

Когда вы будете готовы двинуться обратно, помните, что большинство нападений будет с воздуха. Несколько больших стай Гидралисков ждут только сигнала, поэтому приготовьте Драгун.

Управление ресурсами

Эта миссия предоставляет вам хороший шанс исследовать различные способности Высших Храмовников. Достаточное количество ресурсов и различные способности позволят вам потренироваться воевать с Зергами. Сама миссия непроста, однако у вас будет возможность изучить новые отряды Протоссов.

Миссия 5:

Нелегкий выбор (CHOOSING SIDES)

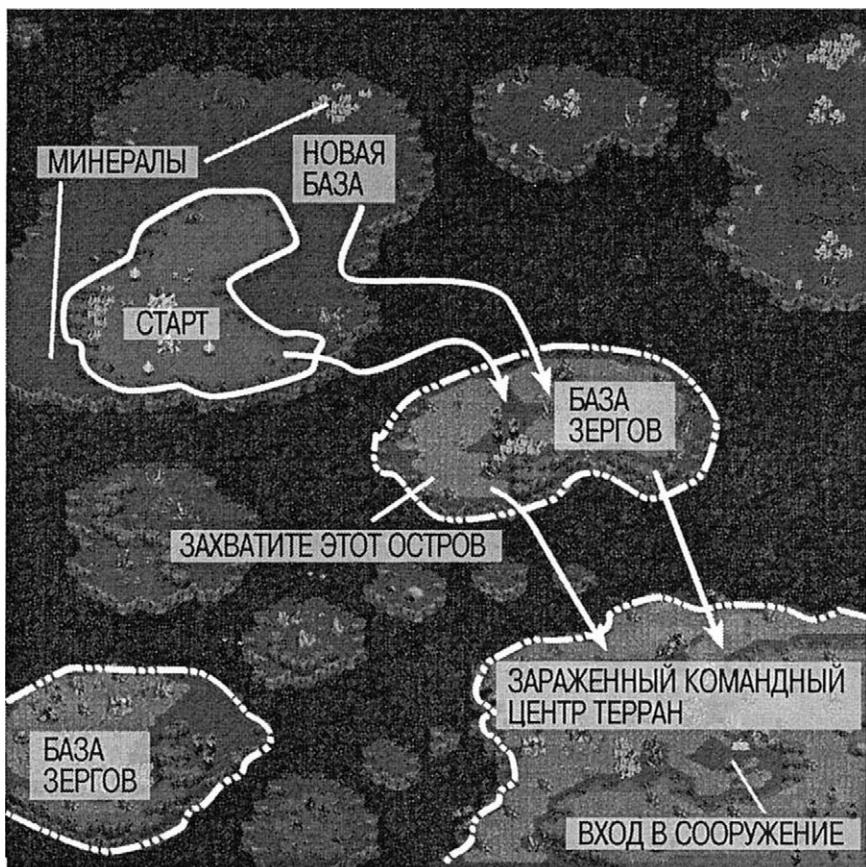


Рис. 6.15.

Карта пятой миссии Протоссов

Обзор миссии

Сопровождая Тассадара и пытаясь спасти Темного Храмовника, вы открыто воспротивились воле Совета. Судья разочарован, поскольку убежден, что Тассадар пропал для Протоссов. Однако Тассадар многому научился у Зератула и знает, что Зергов можно окончательно уничтожить лишь с помощью энергий Темного Храмовника. Поэтому, чтобы остановить Зергов, вы должны спасти Зератула.

Задания миссии

- ☆ Довести Тассадара и двух Фанатиков до входа в здание

Специальные единицы

- ☆ Тассадар (Храмовник)

Новые боевые единицы

- ☆ Шаттл
- ☆ Опустошитель

Стратегия

Вам необходимо доставить Тассадара к Контрольному Пункту, расположенному в нижнем правом углу карты. Вы стартуете с верхнего левого угла. Местность вокруг шести главных островов непроходима, поэтому сосредоточьтесь на воздушных атаках и десанте.



Рис. 6.16.

*Расположиться
поближе
к ресурсам — ваша
первая задача*

Перед рискованным путешествием в неизвестное используйте время на создание укрепленной базы, укомплектованной Фотонными Пушками. С помощью флота из шести Скаутов исследуйте карту

и обозначьте периметры баз Зергов. Остров, представляющий для вас главный интерес, расположен прямо в центре карты. Он вам необходим как плацдарм для последующих атак на юго-восточные базы Зергов.



Рис. 6.17.

Центральный остров представляет ценность для вас не только благодаря имеющимся ресурсам, но и из-за своего выгодного стратегического месторасположения

Когда у вас будет 6–10 Скаутов и 3–4 загруженных Шаттла, нападите ими на центральный остров. Держите Скаутов для прикрытия с воздуха и воздушных боев, а сухопутные войска сконцентрируйте на уничтожении наземных отрядов противника и Колоний Спор. Поддержите свою первую атаку Шаттлами с Драгунами, Фанатиками и несколькими Зондами. Затем возведите Нексус и начните строительство своей второй укрепленной базы.



Рис. 6.18.

База на юго-востоке самая неприступная, однако с большим количеством войск вы сможете разгромить ее

Продолжайте производить наземные отряды и Скаутов, пользуясь ресурсами центрального острова. Множество Колоний Спор, Стражей, Гидралисков и Зерглингов защищают юго-восточный остров. Поэтому важно сбалансировать ваши силы. Когда будете готовы, на-

несите первый удар с воздуха по Колониям Спор, затем без промедления высадите десант Фанатиков с Шаттлов для наземной войны.

Поддержка Скаутов значительно увеличит боевую эффективность десанта. Скауты примут на себя основной огонь Колоний Спор, позволяя вашим Шаттлам беспрепятственно высадить десант. Как только территория будет очищена от врагов, транспортируйте Тассадара и пару Фанатиков к Контрольному Пункту, и ваша миссия будет выполнена.

Управление ресурсами

Немедленно воспользуйтесь всеми имеющимися ресурсами для производства Зондов. Стройте Нексусы возле всех доступных источников ресурсов. Вначале вам необходимо исследовать технологию производства Шаттлов, чтобы добраться до некоторых из этих ресурсов, которые обязательно понадобятся вам позже, когда вы будете снаряжать большую армию для штурма баз Зергов.

Опираясь на добычу ресурсов из нескольких источников, исследуйте новые технологии, позволяющие создавать Высших Храмовников, Скаутов, Шаттлы и Архонтов. Помните: воины Протоссов должны развить много уровней защиты, оружия и способностей, чтобы превратиться в действительно мощную армию.

После захвата центрального острова постройте Нексус и сконцентрируйтесь на добыче газа, необходимого для постройки флота.

Миссия 6: ВО ТЬМЕ (INTO THE DARKNESS)



Рис. 6.19.

Карта шестой миссии Протоссов

Обзор миссии

Тассадар ощущает присутствие Зератула и его собратьев, но не может войти с ними в контакт. Он настаивает на проверке территории, чтобы найти Темного Храмовника и защитить Зератула от Зергов. Миссия непроста, потому что Зараженная Керриган управляет войсками Зергов — ее поразительная сила отнюдь не пострадала со временем схватки с Тассадаром.

Задания миссии

- ☆ Спасти Зератула и сопроводить его к Контрольному Пункту
- ☆ Тассадар и Зератул должны выжить

Специальные единицы

- ☆ Тассадар (Храмовник)
- ☆ Темный Храмовник

Новые боевые единицы Зергов

- ☆ Зараженный Терранин
- ☆ Настенные пушки
- ☆ Пушки на полу

Стратегия

По мере продвижения в здание вы скоро обнаружите комнату с останками Морской Пехоты Терран. Однако пятерым удалось спастись и они прячутся неподалеку. Найдите их и возмите на свою сторону — они вам понадобятся.

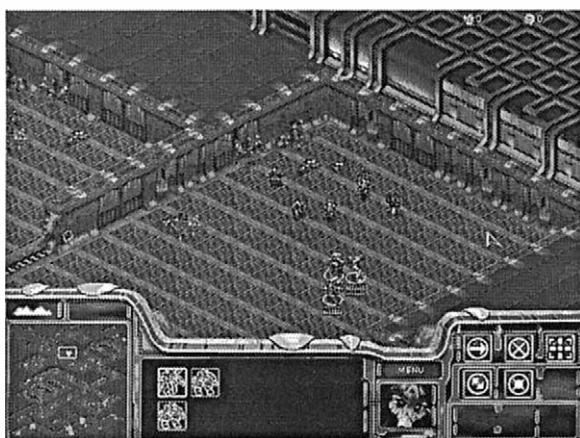


Рис. 6.20.

Вскоре после начала своей миссии вы встретитесь с группой Морской Пехоты Терран. Представьтесь, и они покажут вам руку

Следуйте по пути, приведенному на рис. 6.19. Продвигаясь по зданию, вы столкнетесь со множеством живых и неживых врагов — от орудий, создающих стены, до закопавшихся Зерглингов и Гидралисков, а также Зараженных Терран, которые играют большую роль в этой миссии и могут без труда одолеть Тассадара одним ударом, поэтому тщательно его охраняйте. Зараженные Терране любят прятаться в щелях пола, лучше, конечно, пожертвовать отрядом Морской Пехоты или гражданским Терранином, чем потерять Тассадара и провалить миссию.



Рис. 6.21.

В этой миссии великое множество спрятанных Зерглингов и Гидралисков, поэтому в авангард выдвигайте морскую пехоту

Как и в других миссиях, в зданиях вы должны достичь определенного Контрольного Пункта, чтобы открыть двери. Продвигаясь по темным коридорам, вы несомненно встретитесь лицом к лицу со множеством Зерглингов и Зараженных Терран. Чтобы гарантированно провести Тассадара к Контрольному Пункту, освобождайте по пути гражданских Терран, Морскую Пехоту, Духов и Отнеметчиков, которые помогут вам в схватках.



Рис. 6.22.

Контрольный Пункт охраняют четыре Наземные пушки

Недалеко от Контрольного Пункта установлены четыре автоматические пушки на полу, готовые обстрелять ваши войска. Уничтожьте их как можно быстрее, а если у вас недостаточно сил, примените Пси-Штурм. Когда вы достигнете Контрольного Пункта, дверь в комнату Темного Храмовника откроется. Приведите туда Тассадара. Обнаружить Темных Храмовников нелегко, но не беспокойтесь — как только вы пройдете дальше в комнату, они покажутся сами.

Управление ресурсами

В этой миссии нет необходимости в ресурсах. Отметьте, что в ней есть несколько групп Терран, не являющихся вашими врагами. Когда бы вы ни встретили такую группу, постарайтесь перетянуть ее на свою сторону. Позже они окажутся вам полезны.

Миссия 7:

ЗЕМЛЯ ПРЕДКОВ (Homeland)

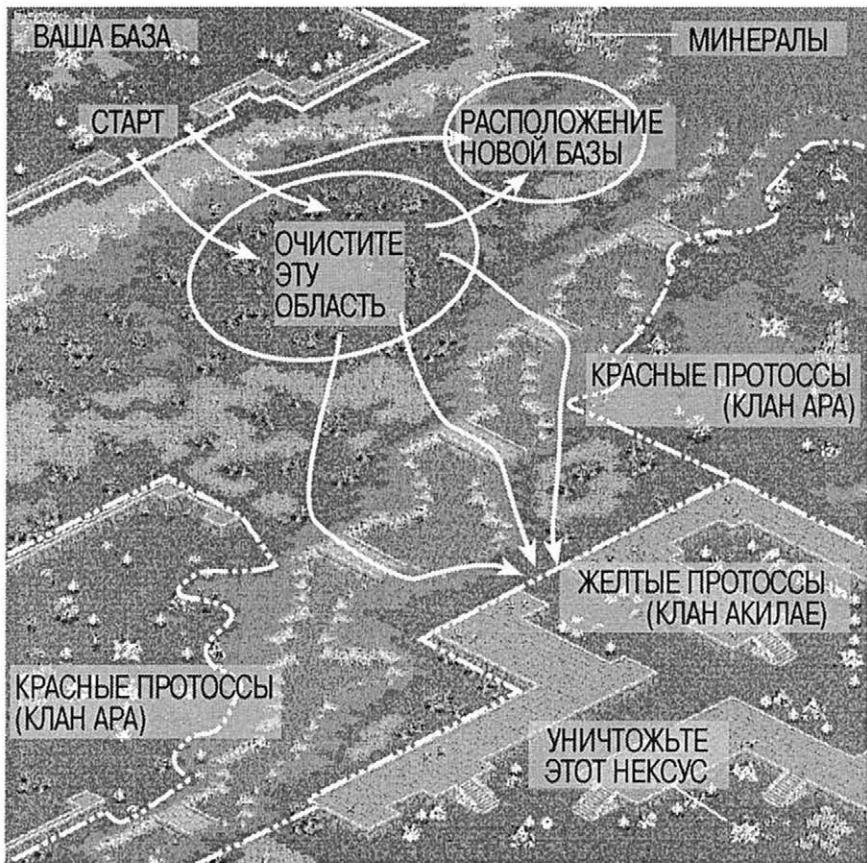


Рис. 6.23.

Карта седьмой миссии Протоссов

Обзор миссии

Хотя Феникс пал в битве, Протоссы оживили его израненное тело, и сейчас он обитает внутри Драгуна. Феникс сказал Тассадару, что Алдарис и Совет оклеветали того, назвав предателем, и хотят уничтожить вместе с Зератулом, Темным Храмовником. Тассадар и Феникс намерены защищать Темного Храмовника от других Протоссов. Эта междуусобица причиняет им боль, но они понимают, что лишь Темный Храмовник сможет очистить Вселенную от Зергов.

Задания миссии

- ☆ Уничтожить сердце Совета
- ☆ Тассадар, Феникс и Зератул должны выжить

Специальные единицы

- ☆ Тассадар (Храмовник)
- ☆ Темные Храмовники
- ☆ Феникс (в Драгуне)
- ☆ Зератул (Темный Храмовник)

Новые боевые единицы

- ☆ Наблюдатель

Новые боевые единицы Зергов

- ☆ Властитель

Стратегия

Тассадара и Темного Храмовника атакуют силы Протоссов. Вернитесь на свою базу в левом верхнем углу карты. Не пытайтесь сражаться. Враги пойдут за вами, и Фотонные Пушки покончат с ними раньше, чем они успеют пересечь линию базы. Затем быстро наладьте добывчу минералов и газа. Используйте свои ресурсы для создания необходимых для обороны базы Фанатиков, Драгун и не менее трех Скаутов.

Продолжайте формирование атакующей армии, строительство сооружений и развитие технологий. Ваши войска должны насчитывать не менее восьми Скаутов, десяти Фанатиков и столько же Драгун. Вы также захотите иметь пару Архонтов, но помните, что они очень дорого стоят. Когда вы подготовите атакующие войска,

Рис. 6.24.

Враги будут атаковать именно в этой точке, поэтому добавьте сюда парочку Фотонных Пушек

выдвигайте их за пределы базы и проверьте прилегающую территорию, которая периодически наводняется атакующими группами врагов. Возможно, они предпримут несколько атак в ответ на ваше продвижение, поэтому смотрите в оба.

Сгруппируйте ваших Скаутов в одно или два небольших звена. Они будут поддерживать друг друга, и таким образом вы получите большую степень защиты от нападений Властителей. Вражеские Скауты и Властители недолго продержатся, когда с двух сторон будут атаковать ваши Скауты. Проверив центральную территорию, передвиньте Зонды в верхнюю среднюю часть карты к россыпям минералов и постройте там Нексус. Как можно быстрее начните добывать ресурсов, чтобы производить новые войска и заменять павшие на поле битвы.

Рис. 6.25.

Лишь контролируя территорию за базой, вы сможете добывать там ресурсы

Когда вы построите свою вторую базу, продвигайте войска к мостам в центре карты. Базы Зергов расположены по обеим сторонам, но вам нужна та, которая находится в нижнем правом углу. Поднимите в воздух три-четыре Опустошителя, предварительно

оснащенных Скарабеями, и направьте их на врагов. Нацельте Опустошителей на Фотонные Пушки Зергов (один Скарабей может уничтожить пушку), пока Скауты продвигаются вглубь базы и уничтожают наземные цели. Ваши Фанатики и Драгуны войдут за ними и разрушат оставшиеся сооружения.

СОВЕТ

Когда вы будете атаковать вражеский Нексус, ожидайте нападения Скаутов на ваши базы и будьте готовы к нему.



Рис. 6.26.

*Можно одними
Скаутами
уничтожить сердце
Совета, но лучшие
подкрепить их
наземными войсками*

Пробиваясь к вражескому Нексусу, вы, вероятно, столкнетесь с некоторыми из Авианосцев. Уничтожьте их немедленно всеми силами и избавьте себя от неожиданных нападений в дальнейшем. Как только вы уничтожите желтый Нексус — миссия будет выиграна.

Управление ресурсами

В начале миссии вы достаточно обеспечены всем необходимым. Позже, однако, вам будет нужен дополнительный источник ресурсов, который находится в верхнем среднем участке карты. Враги слабо защищают его, но сначала очистите центр карты, а затем уже добывайте там ресурсы. Не следует колебаться с постройкой 20 Зондов для добычи ресурсов. Чем больше их будет, тем быстрее будут поступать минералы и газ и тем скорее вы сможете создавать новые отряды для обороны и атак. Развивайте технологии до максимума, ведь вам будут противостоять наиболее могучие воины Протоссов, способные превратить ваши укрепления в кучу искореженного металла.

Когда ваши атакующие войска пойдут в наступление, продолжайте готовить новых Скаутов, Фанатиков и Драгун и организовывать из них новые группы или пополняйте старые. Вторая база должна служить именно этим целям: пополнению ваших рядов, подготовке резерва и развитию технологий.

Миссия 8:

Суд над Тассадаром (TASSADAR TRIAL)

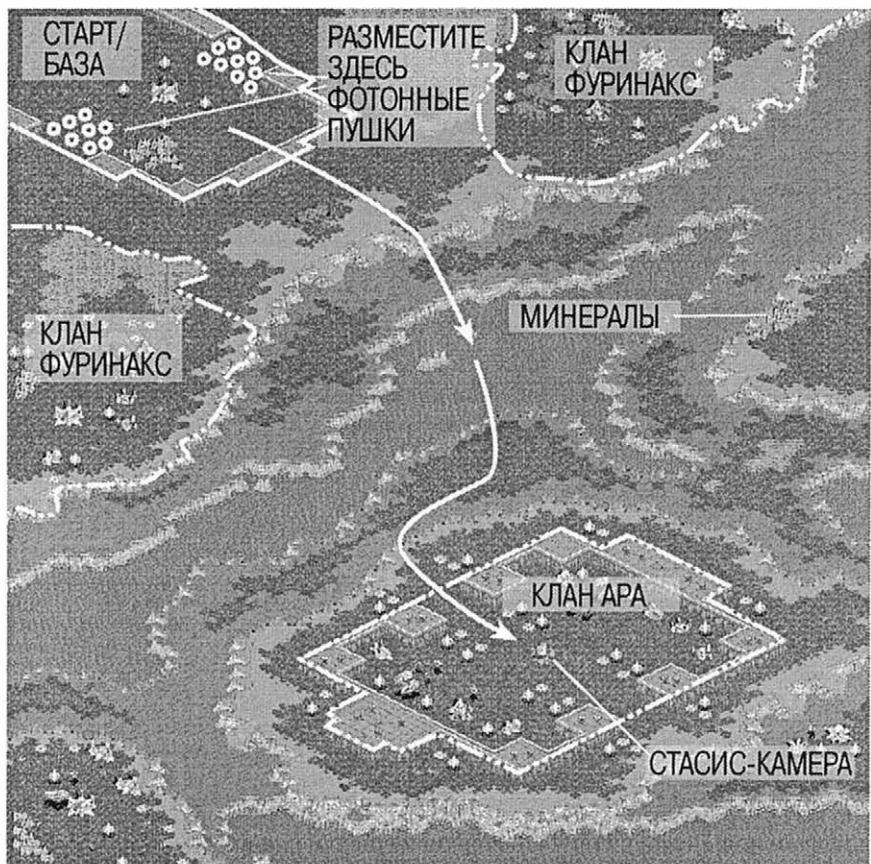


Рис. 6.27.

Карта восьмой миссии Протоссов

Обзор миссии

Феникс боится, что все потеряно, но настаивает на продолжении битвы и особенно на поиске Тассадара, приговоренного Советом к смертной казни. Тассадар — единственный, кто может использовать тайную силу Темных Храмовников для победы над Зергами. Зератул и Темный Храмовник покинули Аиур спасаясь в это тяжелое время. Однако помочь прибыла с неожиданной стороны — Джим Рейнор, Терранин, предложил найти и спасти Тассадара, поскольку тот помог ему в прошлом. Да пребудет с вами удача в поисках Тассадара!

Задания миссии

- ★ Разрушить Стасис-камеру
- ★ Рейнор и Феникс должны выжить

Специальные единицы

- ★ Стасис-камера
- ★ Феникс (Драгун)
- ★ Рейнор (Крейсер)

Новые боевые единицы

- ★ Авианосец

Стратегия

Ваша база расположена в левом верхнем углу карты, окружена стеной и имеет два входа/выхода. Этого, к сожалению, недостаточно для защиты от повторяющихся атак. Поэтому разместите Фотонные Пушки батареями (не менее шести штук каждая) возле входов базы. Это может показаться излишней мерой предосторожности, но кроме пушек держите там еще и снаряженный Авианосец.

В целом эта миссия потребует от вас усиленной защиты своей базы и одновременной подготовки атакующих войск. Стасис-камера находится в нижнем центральном участке карты где-то на изолированном острове, и ее защищает клан Ара. Лучший способ нападения на него следующий: продвигайте с воздуха два звена Авианосцев и Скаутов, а Крейсер Рейнора держите поодаль.

Браги будут постоянно атаковать два ваших входа, однако не тратьте на оборону слишком много ресурсов, иначе у вас не хватит средств на воздушный флот. Просто заменяйте поврежденные Пушки новыми и создавайте Фанатиков для поддержки.



Рис. 6.28.

Это выглядит напрасной растратой драгоценных ресурсов, но вам понадобятся целые батареи Фотонных Пушек возле входов на базу

Контрапункт

ЗАПОМНИТЕ Если вы склонны к наземным батальям (хотя в этой миссии не советуем ввязываться в наземные сражения), то можно достичь Стасиса, обогнув излучину реки, держась правой границы карты. На этом пути вам придется пробиваться через базу клана Фуринакс. Учитывая скучность ваших ресурсов, очень мало надежды на победу без больших потерь в сражениях против двух разных кланов. Использование малых наземных отрядов в качестве приманки предпочтительней тупой массированной наземной атаки.

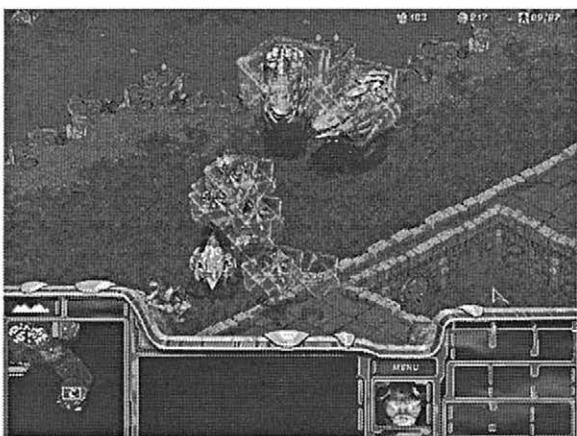


Рис. 6.29.

Враги вовсю будут применять против вас Замораживание, поэтому слегка рассредоточьте ваши войска, иначе все они будут заморожены

Когда у вас будет четыре полностью снаряженных Авианосца и не менее восьми Скаутов, сформируйте из них два равных звена и направьте к Стасис-камере. Следите, чтобы не подлетать слишком близко к базам Фуринакс (см. рис. 6.27). Достигнув места расположения Стасис-камеры, приготовьтесь к тяжелой битве, поскольку вражеские Властители будут применять против вас Замораживание.

Когда это случится, некоторые ваши корабли могут быть временно выведены из строя. Поэтому держите их на максимальном расстоянии друг от друга и используйте два звена, а не одно.

Достигнув острова со Стасис-камерой, вы столкнетесь с ураганным огнем вражеских Фотонных Пушек, Скаутов, Драгун, Авианосцев и Властителей. Но не пытайтесь перебить их всех до единого. Не теряйте драгоценного времени — бросьте все силы на уничтожение



Замораживание

На первый взгляд, способность Замораживание, имеющаяся у Властителя, не выглядит очень полезной. Однако существуют обстоятельства, когда она окажется весьма кстати. Если одна половина вражеских сил будет заморожена — вы сможете разгромить оставшуюся. Когда же ее действие закончится, вы легко добьете первую половину врагов, бывших парализованными.



Рис. 6.30.

Не беспокойтесь о других зданиях возле Стасис-камеры, все силы бросьте на ее уничтожение

Стасис-камеры. Если же вы не можете к ней пробиться, то отвлеките врагов одним звеном Скаутов, а группой Авианосцев атакуйте Стасис-камеру, которая будет быстро уничтожена их интенсивным огнем, и победа не заставит себя долго ждать.

Управление ресурсами

Ограничивающим фактором в этой миссии является недостаток газа и минералов. Хотя ресурсы истощаются к концу вашей миссии, их будет достаточно для построения мощного флота и нападения на базу Ара.

Для страховки, на случай преждевременного истощения ресурсов из-за больших потерь, сразу же постройте большое количество Фотонных Пушек для защиты своей базы. Помните, что экономия на

Пушках, вы можете проиграть миссию, поскольку лишь батареи из 6–10 Пушек возле каждого входа могут сдерживать атакующих врагов. Держа возле входов нескольких Фанатиков и позднее Авианосцев, вы сохраните свои дорогостоящие сооружения, постепенно развивая технологии.

Когда ваши ресурсы на базе истощатся, вы не сможете воспользоваться вражескими. Одно из залежей ресурсов расположено слишком далеко от вашей базы (см. рис. 6.27), поэтому экономно расходуйте их и не ввязывайтесь в кровопролитные схватки с превосходящими вражескими силами. Это верно приведет вас к поражению.

Миссия 9:

Темные охотники (Shadow Hunters)

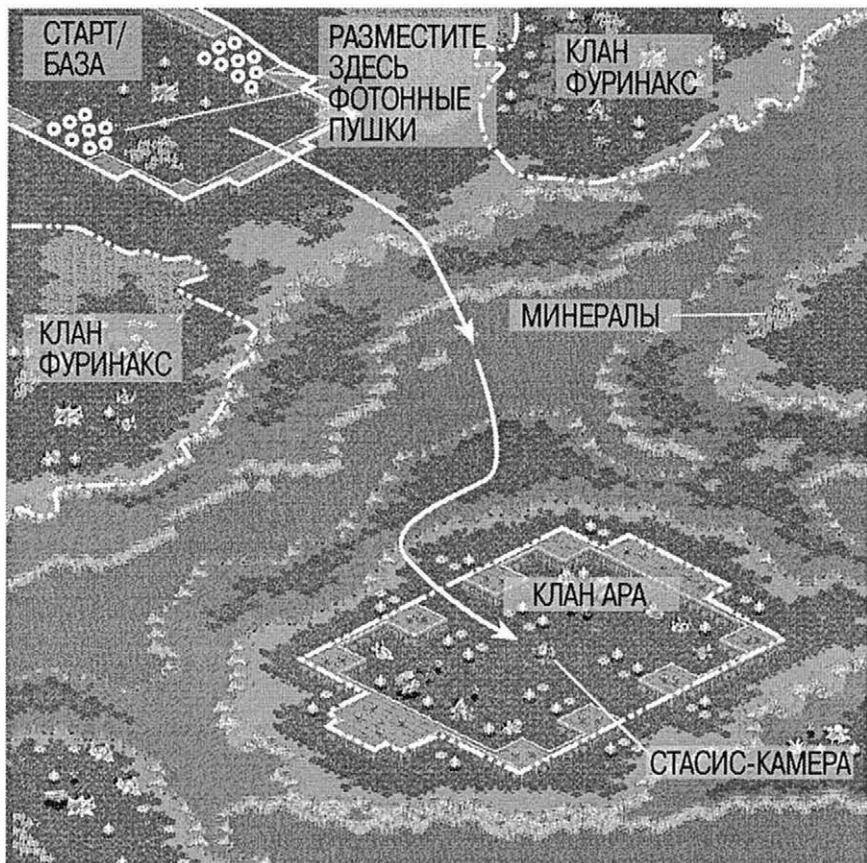


Рис. 6.31.

Карта девятой миссии Протоссов

Обзор миссии

Теперь, когда Тассадар и Зератул в безопасности, Зератул признался, что проник в самую суть Сверхразума после убийства Наместника на Чаре. В его мозг проникли мысли Сверхразума и он узнал, что Зерги планировали поработить не только Протоссов, но и всю вселенную! Феникс нападет на первичные скопления Зергов и тем самым ослабит их оборону. Как только Зерги ослабнут, Зератул и его соратники смогут просочиться через их базы и убить Наместников.

Задания миссии

- ☆ Использовать Зератула для уничтожения Наместников
- ☆ Зератул и Феникс должны выжить

Специальные единицы

- ☆ Зератул
- ☆ Феникс (Драгун)

Новые боевые единицы

- ☆ Властитель

Стратегия

Вы начинаете с малым отрядом, который возглавляют Феникс и Зератул. У вас есть также несколько Зондов для постройки Нексусов возле месторождений ресурсов (рис. 6.31.). Вы должны построить много Фотонных Пушек в центральной части карты, чтобы противостоять атакам Зергов с севера.



Рис. 6.32.

"Но это уже слишком!" — скажете вы и будете не правы. Вам понадобятся целые батареи Фотонных Пушек, чтобы спокойно подготовить атакующие силы

Сформируйте группу из шести Авианосцев и четырех Скаутов, затем добавьте к ним вашего Властителя, с которым вы начали эту миссию, и Наблюдателя для обнаружения закопавшихся Зергов. После того как вы построите все свои сооружения, вам необходимо развить все уровни технологий, а также построить флот модернизированных Авианосцев. Вам необходимо одновременно добывать ресурсы изо всех доступных вам месторождений. Пошлите сформированную группу очистить нижний средний участок карты. Как только эта местность будет захвачена, на что уйдет какое-то время, патрулируйте своими Авианосцами развязку трех дорог для пресечения возможных поползновений Зергов с севера.



Рис. 6.33.

*Используйте
Авианосцы для
охраны центральной
территории.
Поскольку здесь
много врагов,
скучать вам не
придется*

Теперь вы можете подготовиться для финального удара. Начинайте строить Храмовников с таким расчетом, чтобы их хватило для создания множества Архонтов, — вашим воздушным силам нужна поддержка. Как только семь или восемь Архонтов будут готовы, перемещайте их вдоль центральной дороги в сопровождении не менее восьми Фанатиков и Зератула. Когда вы нападете на первого Наместника, перво-наперво разгромите все войска противника, представляющие опасность для Зератула. А затем пусть Зератул уничтожит Наместника. Если вам нужна дополнительная помощь в это время, используйте свои Авианосцы, чтобы убить или, по крайней мере, отпугнуть контратакующие вражеские войска. Продвигайтесь затем направо. Зератул при этом будет совершать свои ритуальные убийства.

Управление ресурсами

Начинайте с постройки двух Нексусов возле месторождений с правой и левой сторон внизу карты. В самом начале у вас есть 1000 единиц газа, поэтому вы можете подождать с постройкой Нексуса возле



Рис. 6.34.

Только Зератул может окончательно расправиться с Наместниками, а иначе Сверхразум совершил их реинкарнацию

СОВЕТ

Авианосцы и Властители

Потренируйтесь, пока есть время, в совместном использовании Авианосцев и Властителей. Все ваши отряды, попадающие в радиус действия Властителя, становятся невидимыми, что дает дополнительную возможность внезапно атаковать противника. Он видит лишь Властителя, хотя на самом деле к нему торопится целая флотилия из восьми Авианосцев. Поскольку Властитель быстрее Авианосца, неплохо "прикрепить" его, отмечая Властителя и щелкая правой кнопкой мыши на одном из Авианосцев.

гейзера. Поскольку минеральные поля и гейзеры расположены на значительном расстоянии друг от друга, целесообразно возле каждого месторождения построить свой Нексус.

Вам необходимо одновременно разрабатывать два гейзера и два месторождения минералов (рис. 6.31), чтобы разбить многочисленные силы Зергов, защищающие Наместников. Как только вы обеспечите себе надежное поступление ресурсов — приступайте к строительству сооружений и развитию технологий.

Миссия 10:

Глаз бури (EYE OF THE STORM)

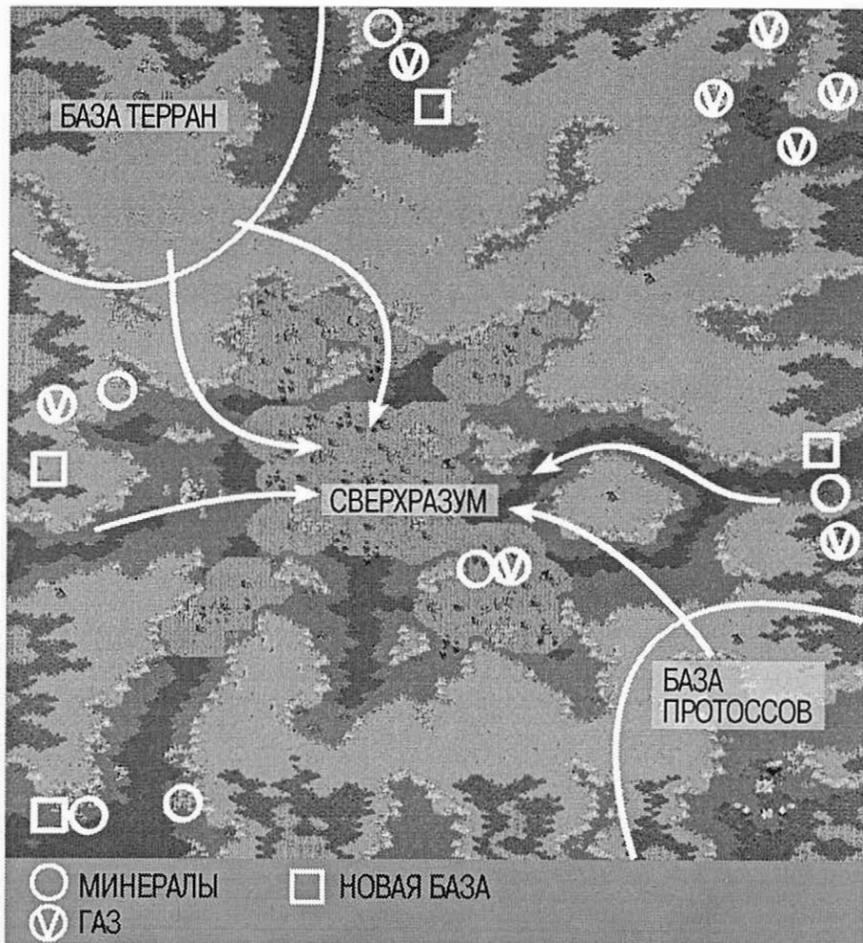


Рис. 6.35.

Карта десятой миссии Протоссов

Обзор миссии

Оборона Зергов пала и путь к Сверхразуму открыт. Он пришел сюда, чтобы уничтожить Протоссов и Терран и ассимилировать каждое существо. Пришло время смести его с лица земли. Эн Таро Адун, храбрые воины!

Задания миссии

- ★ Уничтожить Сверхразум
- ★ Ганитор (Тассадар), Гиперион (Рейнор) и Зератул должны выжить

Специальные единицы

- ★ Тассадар (в Авианосце)
- ★ Зератул (Темный Храмовник)
- ★ Рейнор (в Крейсере)

Новые вражеские силы (Зерги)

- ★ Сверхразум

Стратегия

Как и ожидалось, эта миссия — самая трудная. Чтобы победить, вам потребуется несколько попыток. Вы начинаете с двумя своими базами — Протоссов (в нижнем правом углу) и Терран (верхнем левом углу), которые необходимо укреплять и охранять от массивных и неожиданных атак Зергов.



Rис. 6.36.

Линия Фотонных Пушек и несколько наземных отрядов достаточны для обороны базы Протоссов

Присвойте Командному Центру Терран и Нексусу Протоссов горячие клавиши <0> и <9> соответственно. Нажимая эти клавиши, вы сможете переключать свое внимание с одной базы на другую не перемещая курсор по карте. Управление базами очень важно для этой миссии, и весьма вероятно, что вы закончите ее, имея в два раза больше баз, чем вначале.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Зерги будут атаковать обе ваши базы раздельными группами Зерглингов, Гидраписков и Муталисков, поэтому позаботьтесь об обороне. Если вы недооцените Зергов, вам придется начинать этот уровень вновь и вновь.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

В начале миссии обе базы уязвимы для атак, поэтому в первые полчаса игры займитесь строительством обороны. На базе Терран выстройте линию Бункеров с Морской Пехотой, учитывая, что Зерги будут атаковать вас группами по 12 Муталисков. Для подстраховки установите на передовой Ракетные Башни и дополнительные силы Морской Пехоты.

Протоссы имеют в резерве Темных Храмовников и Тассадара, однако следите, чтобы не потерять в бою ни Тассадара, ни Зератула, иначе вы провалите миссию. Впрочем, они обеспечат вас начальной защитой, пока вы не построите сеть Фотонных Пушек, а также Фанатиков и Драгун.



Рис. 6.37.

Вы можете прокладывать свой путь к Сверхразуму с помощью Осадных Танков при поддержке с воздуха — это будет настоящая мясорубка

После организации баз возле дополнительных месторождений ресурсов, расположенных по всей карте, немедленно развивайте способности своих отрядов и уровни технологий. Со временем у вас должна быть целая армия для массивных, сбалансированных атак в составе восьми подразделений из 12 воинов каждое: Фанатики (два подразделения), Драгуны, Скауты, Авианосцы, Огнеметчики,

Морская Пехота, Призраки и Крейсеры (по одному подразделению). Можно назначить оставшуюся горячую клавишу Драгунами. Присвойте горячие клавиши <1>–<9> подразделениям, а <0> — Спутниковой Станции.

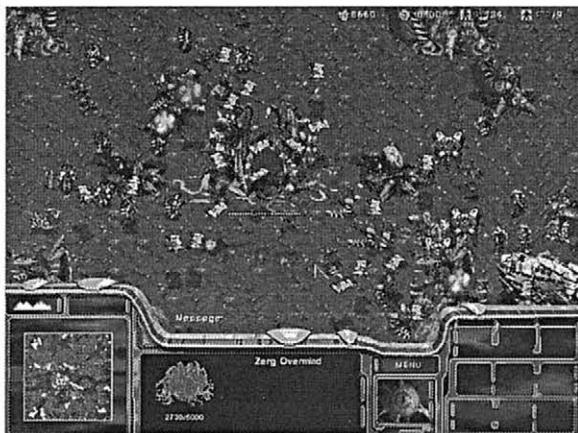


Рис. 6.38.

Атаки, направляемые Сверхразумом, весьма эффектны, но если вы разложите свою колоду правильно, то победа будет за вами

Когда, наконец, ваша армия будет готова (это займет продолжительное время), направьте ее на Сверхразум с двух баз одновременно. Сначала определите его расположение с помощью центра связи, затем быстро прикажите атаковать. Ваша армия из 100 и более отрядов должна быстро достичь Сверхразум и атаковать в шквале Перехватчиков, кислотного дождя и кровавого тумана. Если вы построили свою армию правильно, то Сверхразум умрет до того, как последний ваш воин будет растерзан.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Берегите свои специальные отряды (Тассадара, Зератула и Рейнора), ведь если вы их потеряете, то проиграете битву. Это было бы слишком просто — послать Тассадара или Рейнора на верную смерть возле цитадели Сверхразума.

Если же вам не нравится идея двинуть всю армию в финальную битву, то можете постепенно с помощью осадных танков разрушать позиции Сверхразума. Хотя линия обороны Зергов слабая, она протяженная, и вы можете исчерпать все ресурсы в изматывающих мелких стычках. Тогда как массированный удар обеспечит вам грандиозное зрелище, ради которого, собственно, и была создана игра StarCraft.

Управление ресурсами

В этой миссии карта наиболее богата ресурсами, чем карты остальных миссий, и будьте уверены, они вам еще ох как понадобятся для победы. Богатые залежи минералов и газа находятся вокруг ваших баз (рис. 6.35), и вы будете заняты усиленной их разработкой для строительства своей армии.

К тому времени, когда вы закончите строительство оборонительной линии из сети Бункеров, Фотонных Пушек, Ракетных Башен и наземных отрядов, ваши ресурсы истощаются. Поскольку ваши базы уже укреплены, поищите другие месторождения ресурсов. Зерги не охраняют их специально, но туда часто наведываются вражеские патрули, поэтому вам будет нужна защита для Командного Центра и других сооружений.

В этом сценарии важно вначале построить огромную армию, поэтому вам понадобятся все месторождения для ее финансирования. Когда у вас будет 10000 минералов, можете начинать атаку, но лучше подождите, пока у вас не будет полного комплекта из восьми подразделений.

Исследуйте сначала центральные районы правой и левой границ карты, а также нижнего левого угла. Под прикрытием с воздуха и земли непрерывно добывайте свои ресурсы, и вскоре у вас будет достаточно сил для финальной атаки.

Если же вы обеспокоены недостатком газа, то четыре гейзера в правом верхнем углу карты сделают вас счастливыми. Командный Центр, или Нексус надо расположить возле них — и целая река газа потечет в ваши закрома.

STARCRAFT



STARCraft

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



ГЛАВА 7

СЕТЕВАЯ ИГРА

BATTLE.NET

Чтобы воспользоваться услугами, предоставляемыми фирмой Blizzard, по проведению сетевых игр, вы должны иметь доступ к Internet. Если вы связываетесь с Internet через модем, то перед запуском StarCraft удостоверьтесь, что связь нормальная. В противном случае вам придется потратить дополнительное время на определение источника сбоев в сетевой игре.

В главном меню StarCraft щелкните на надписи Сетевая Игра (Multiplayer), а затем на Battle.net. При этом на экране появится сообщение, что происходит поиск наиболее быстрого сервера, а затем отобразится окно Login screen. Чтобы создать новую учетную запись, следуйте появляющимся на экране инструкциям, в противном случае введите свое имя пользователя и пароль уже имеющейся учетной записи. После того как пароль будет принят, вы сможете войти в одну из так называемых игровых комнат.



Рис. 7.1.

Battle.net является наилучшим способом проведения сетевых игр в StarCraft

Там вы найдете друзей для проведения уже подготовленной игры или присоединитесь к игре, созданной другими пользователями. Чтобы присоединиться к игре, щелкните на кнопке Join. В приведенном списке укажите игру, к которой вы хотите присоединиться, или введите пароль игры, предварительно согласованный с вашими друзьями. Для того чтобы создать новую игру, воспользуйтесь кнопкой Create и введите название игры и ее пароль (не обязательно). Использование пароля ограничивает круг игроков, которые могут присоединиться к вашим баталиям, только людьми, знающими его. При создании собственной игры вы можете указать число играющих, их стартовые условия, а также карту, на которой собственно и будут происходить боевые действия.

Обновленные версии

Периодически Blizzard обновляет свои программы. При загрузке Battle.net вы будете извещены о том, нуждаетесь вы в обновлении или нет. Если да, то вы автоматически получите обновленный вариант игры. После того как загрузка обновленной версии будет успешно завершена, игра перезапустится в обновленном виде. Таким образом, используя Battle.net, вы получите возможность постоянно иметь обновленную версию StarCraft.

Возникающие проблемы

Internet предоставляет восхитительную возможность проводить интерактивные игры, но иногда связь может быть слишком плохой для этого. Если у вас возникли проблемы с запуском StarCraft в Internet, тогда обратите внимание на следующее.

1. Вы должны иметь 32-битовую линию связи с Internet. На самом деле, узнать, какая у вас линия, достаточно сложно, поэтому, если у вас есть некоторые сомнения, примите во внимание следующее.
 - ★ Если вы имеете удаленный доступ к Internet, то, скорее всего, что у вас 32-битовая связь.
 - ★ Если вы используете всевозможные менее распространенные программы доступа к Internet, то можете иметь и 16-битовую связь. В этом случае вы не сможете играть в StarCraft на Battle.net.
 - ★ Если вы нормально играли по Internet в другие игры, то у вас не должно возникнуть никаких проблем со StarCraft.
2. Причина, по которой вам необходима именно 32-битовая связь, заключается в том, что для передачи данных в игре используется UDPs (Universal Datagram Packets — протокол передачи пользовательских датаграмм). Если ваш провайдер услуг Internet не предоставляет возможность передачи и получения данных согласно этому протоколу, то вы не сможете присоединиться к Battle.net. Вот почему, прежде чем выбрать того или иного провайдера, очень важно знать, предоставляет ли он подобные услуги.
3. Если ваша линия очень "узкая", то в игре могут наблюдаться сбои. Скорость вашей работы в Internet также определяется пропускной способностью модема и линией связи с провайдером.

Хороша ли связь?

Время ожидания — вот основной параметр, на который необходимо обращать внимание в сетевых играх. Иными словами, время ожидания — это время, в течение которого ваш компьютер соединяется с сервером, с запущенной программой игры. Чем меньше время ожидания, тем быстрее, соответственно, связываются и работают два компьютера. При длительном времени ожидания наблюдается несоответствие между тем, что изображено у вас на экране, и тем, что происходит реально.

После того как вы подсоединитесь к Battle.net, рядом с вашим именем появится диаграмма времени ожидания. Для каждой игры из списка будет свое время ожидания, которое может отличаться от времени ожидания в Battle.net. Короткая зеленая диаграмма свидетельствует о том, что время ожидания у вас очень невелико. И наоборот, длинная оранжевая или красная линия обозначает продолжительное время ожидания.

Опыт проведения сетевых игр

Сетевая игра существенно отличается от игры с компьютером. Во-первых, при игре с компьютером практически все его действия легко предугадать, особенно если вы уже знакомы с картой, сетевые же игры непредсказуемы. Во-вторых, игра с живым противником требует от вас совершенно иных приемов и стратегий.

В коллективных играх элемент неожиданности играет далеко не последнюю роль, особенно если противников больше трех. Не предадут ли вас ваши компании? Не объединятся ли ваши враги в войне против вас? Именно эти возможности так ценят любители сетевых игр.

Человеческий фактор

В отличие от компьютера, живой оппонент — более интересный и опасный противник. Играя с ним, вы значительно улучшите свои игровые навыки.

Что же делает сетевые игры такими привлекательными? Существует много объяснений этому.

Умственные способности

Пусть Deep Blue и победил Гарри Каспарова в шахматы, но персональным компьютерам еще очень далеко до подобных свершений. Человеческий ум намного изобретательнее, чем самая совершенная

машина. Искусственный интеллект StarCraft достаточно силен, но после того как вы узнаете о приемах прохождения определенной миссии, у него не останется ни одного шанса на победу. Если же против вас играет живой оппонент, то вы не сможете достоверно предсказать ни один его следующий ход. Человек более хитер и непредсказуем — именно поэтому с ним играть намного приятнее и интереснее. Конечно, существуют приемы, любимые фактически всеми игроками, например создание 30 Осадных Танков, дальнейшие же действия предугадать невозможно.

Стремление к победе

Проиграть человеку обиднее, чем компьютеру. Нанесенный вам моральный ущерб невольно подталкивает вас в следующей игре к большей старательности и изобретательности. Поэтому наилучшим учебником по StarCraft можно справедливо считать сетевые игры.

Торжество победы

Чувство гордости, переполняющее вас после победы над соперниками, станет мощным стимулятором повышения вашего квалификационного уровня. Победить человека намного приятнее, чем машину.

Злорадство

Многим сетевая игра дает повод для подтрунивания над соперником, что часто позволяет нейтрализовать противника. Однако готовьтесь принять и "ответный огонь" от ваших оппонентов. При проведении переговоров будьте внимательны. Если вы получили сообщение: "Как там твои фланги?", то это может означать, что ваш соперник собирается атаковать с фланга. А может, кто-то другой собирается это сделать? Или он просто издевается над вами?

ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ

Если вы никогда не играли по сети в стратегические игры наподобие StarCraft и хотите больше узнать о методах проведения боевых действий, ознакомьтесь со следующими примечаниями.

Скорость

Первое, что необходимо учесть, — темп развития противника. Вы можете находиться на ранней стадии развития и только начать укреплять базу, как неожиданно появившиеся толпы врагов обложат ее со всех сторон. Это особенно ощутимо, когда ваши противники играют за Зергов, поскольку воины Зергов очень дешевы и быстро

создаются. С их помощью уже на ранних этапах можно проводить массированные атаки.

Поэтому развивайтесь как можно быстрее, в первые же минуты игры. Стойте только необходимые здания и при этом не забывайте оглядываться по сторонам. Не тратите много ресурсов на производство "на будущее", пока не создадите мощную оборонительную линию вокруг базы. Следите за тем, чтобы у вас всегда было много работников, собирающих ресурсы. Чем больше у вас их будет задействовано, тем быстрее вы сможете развиваться.

Исследование территории

Играя в StarCraft, нельзя расслабляться ни на минуту. Постоянно исследуйте новые территории, стройте новые сооружения, создавайте новые ударные группы и уничтожайте всевозможные вражеские силы. Не держитесь в стороне и не ждите первого хода противника. Со временем ваши ресурсы будут иссякать, и вы не сможете противостоять более богатым соперникам.

Вы должны установить для себя наиболее удобный ритм исследования и создания новых войск, построения защитных сооружений и отыскания ресурсов. Постоянно обновляя и пополняя военные силы, вы повысите свою боевую мощь. Не давайте указателю мыши останавливаться на экране.



Рис. 7.2.

Не забывайте постоянно обновлять свои боевые силы

Например, если вы обнаружили новую область с ресурсами, то не дожидайтесь, когда будут созданы новые Дроны для создания новой базы поблизости, а пошлите туда уже имеющихся в наличии, чтобы первым занять эту область. Не позволяйте простоявать без деятельности вашим зданиям. Если вы добываете слишком мало ресурсов, чтобы обеспечить их активность, тогда следует увеличить число Роботов/Дронов, собирающих минералы и газ.

Защита

Ни в коем случае не забывайте о защите базы. Если вы послали группу воинов атаковать врага, обязательно оставьте достаточно сил и для защиты собственной базы. Само собой разумеется, ваша база должна быть дополнительно укреплена всяческими защитными сооружениями. Опытные игроки знают, что наилучшее время нападения на вражескую базу — момент атаки вашей собственной, поскольку в этом случае ваш оппонент разделяет свою огневую мощь на две части.

По возможности создайте вторую и даже третью базы. Если ваш соперник уничтожит вашу единственную базу — вы проиграете. Если же у вас будет несколько баз, то потеря одной из них заметно не скажется на вашем самочувствии.



Рис. 7.3.

Создание нескольких баз в сетевой игре значительно повышает ваши шансы на победу

Создание огромного числа дешевых воинов в самом начале позволит одержать быструю и легкую победу. Но если игра затянулась, тогда лучший вариант — исследование всех доступных технологий и создание более мощных отрядов. Не пренебрегайте проведением исследований.

Нанадение

При проведении атак никогда не отступайте. Создавайте все новых и новых воинов и посыпайте их на врага. Если даже вам покажется, что это никак не сказывается на противнике, все равно не сдавайтесь. В конечном итоге вы все равно победите, поскольку в подобной ситуации ваш соперник сильно "измотается", защищая свою базу, и не сможет проводить контратаки, что в свою очередь позволит вам наносить более массированные удары.

Очень эффективная тактика — концентрация своих войск возле базы противника. Таким образом вы сможете подослать подкрепление в достаточно короткий срок — вашим воинам не придется

двигаться при этом через полкарты к месту битвы. Возможность StarCraft непрерывно создавать новые отряды и восстанавливать живучесть поврежденных очень способствует проведению наступательных операций.

Всегда неплохо иметь несколько групп самых мощных ваших воинов, но при этом не позволяйте, чтобы враг узнал об их существовании и количестве. При проведении атак нападайте силами, состоящими по крайней мере из двух различных типов отрядов. Часто отряды для борьбы с воздушными войсками и отряды с сильной наземной атакой объединяют в одну группу. Это предохранит ее от разгрома всего лишь несколькими воинами противника, до которых вы даже не сможете дотянуться вашим оружием.

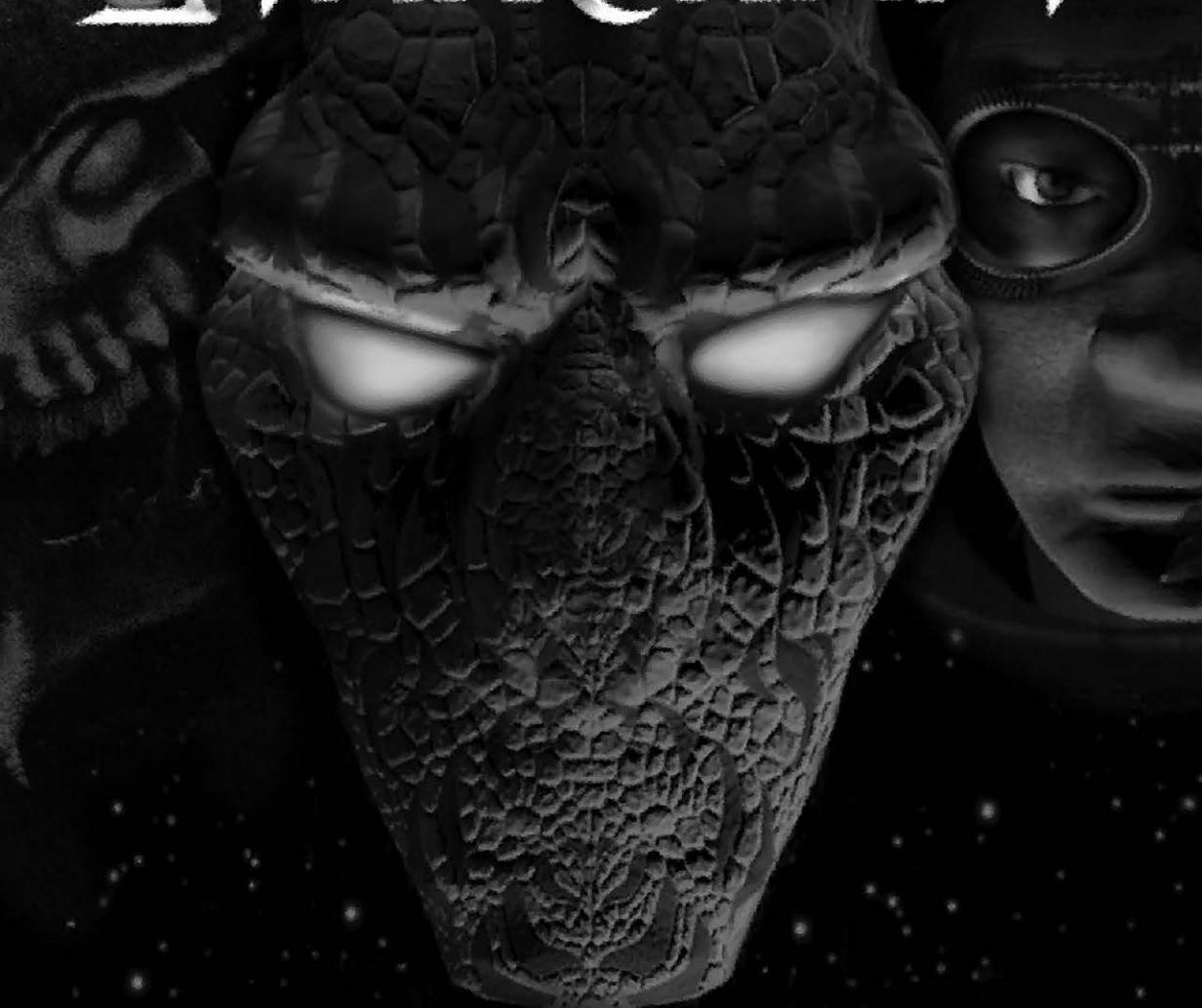


Рис. 7.4.

Вы всегда можете создать "флотилию смерти" из 12 Крейсеров, но, как показывает практика, сбалансированная армия более эффективна

Как и в настоящей битве, если вы будете атаковать базу противника с разных сторон, ваши атаки будут более эффективны. При этом противнику придется разделить свои защитные силы по разным направлениям. Даже если вы проводите всего лишь разведку боем — все равно данная тактика предпочтительнее.

STARCRAFT



STARCRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



глава 8

Редактор Сценариев: ЦЕЛЫЙ МИР ВНУТРИ

Одна из великолепных возможностей StarCraft — использование Редактора Сценариев для создания своей собственной карты и даже кампании со своим сюжетом и действующими лицами. Единственное, чего нельзя сделать с помощью Редактора Сценариев, так это видеоставки.

Чтобы полностью описать Редактор Сценариев, нужна целая книга. Поэтому информацию о создании совершенного сценария лучше всего получить из первых рук — от сотрудника Blizzard, который тестировал StarCraft, — Эрика Додгса. Он принимал участие в написании этой главы (с некоторой помощью Алена Папидис), за что мы все ему очень признателны.

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Редактор Сценариев StarCraft представляет собой инструмент, который позволяет пользователю создавать карты как для одиночной игры, так и для сетевой, а также целые кампании (серия карт, к каждой из которых игроки переходят последовательно после прохождения предыдущей). Редактор очень прост в использовании и позволяет создавать новые миры StarCraft.

Процесс создания новой кампании — очень сложен, так, для создания кампании, описанной в этой книге, были задействованы лучшие специалисты, и на это ушло несколько месяцев. Однако вам не придется тратить целый месяц, чтобы создать приличный сценарий для игры с компьютером или по локальной сети.

Баланс сценария для сетевой игры

Наверное, наиболее важным аспектом при создании карты для сетевой игры является баланс всех параметров сценария. Под этим понимается то, что при запуске сценария все игроки должны находиться в равных условиях, — с равным количеством ресурсов, военных сил и в равных территориальных условиях. Если карта не будет хорошо сбалансирована, то один из игроков сможет легко победить, в то время как остальные не смогут оказать ему хоть какое-то сопротивление. Опыт показывает, что несбалансированные карты не пользуются особой популярностью среди игроков.

Баланс карты для игры с компьютером

При создании карты для одиночной игры вы должны обратить внимание на совершенно другие аспекты. Хорошо сбалансированной считается такая карта, на которой игроку для достижения победы придется пользоваться всеми доступными средствами и возможностями, но при этом ее уровень сложности позволял бы ее пройти. Создание сбалансированной карты требует знаний и большого опыта игры в StarCraft.

Создание собственной карты

Прежде чем создавать собственную карту, создайте несколько маленьких, на которых вы сможете потренироваться в задании дополнительных параметров карты. Таким образом вы сохраните время, которое придется потратить при исправлении ошибок на большой карте. Исправление ошибок до того, как их совершил, — очень хорошая идея при создании собственной карты.

Помните, что интерактивная Справка по использованию Редактора Сценариев даст вам полную информацию о его функциях. Если вы растерялись и не знаете, как с ним работать, тогда самое время воспользоваться ею (нажмите **<F1>** или щелкните на пункте Справка главного меню). В ней вы найдете ответы почти на все возникающие у вас вопросы.

Для того чтобы задать Триггеры (Trigger) и расположение Безделушек (Doodad), необходимо установить опцию Использовать параметры карты (Use Map Settings). В противном случае вы сможете играть на созданной вами карте, но при этом указанные вами Триггеры и Безделушки не будут приняты во внимание.

Пошаговое создание карты

При создании карты вы сможете задать некоторые дополнительные элементы, такие как Безделушки (нарисованные на карте неподвижные объекты), Триггеры (связанные события), которые сделают игру более сложной и привлекательной. Как уже было сказано, на создание карты может уйти много дней — полноценный сценарий не может быть создан в течение нескольких часов. Естественно, создание карты непростое дело, поэтому запаситесь огромным терпением.

СОВЕТ**Несколько определений**

Триггер — это что-то, что возникает при выполнении какого-то условия. Например, если игрок собирает более 2000 единиц газа, то у него дополнительно появится 10 морских пехотинцев. Существует неограниченное количество условий и событий при задании Триггеров. Это может быть как некое последствие вражеской атаки, так и определенный текст в сообщении противника.

Бездепушка — небольшой участок карты, на котором, например, изображены скелеты, придающий карте большую красочность и загадочность. Единственным функциональным исключением является Склон, который также включен в меню Бездепушек.

Сначала мысленно создайте карту

Прежде чем сесть за компьютер и создавать карту, вы должны мысленно проработать все ее особенности. Выберите расы для каждого из игроков, а также, что более важно, придумайте Триггеры, с помощью которых вы бы могли реализовать все свои задумки. Независимо от вашего опыта в создании карт, обращайтесь за справкой по Триггерам (щелкните в главном меню на Справка и найдите в списке необходимый раздел) и посмотрите, что из задуманного вами может быть реализовано.

СОВЕТ**Пример Триггера, реализованного Эриком Додсом в сценарии "Боги войны"**

Я разработал сценарий для троих игроков, каждый из которых имеет специальные средства для проведения боевых действий, недоступные другим. Я назвал сценарий "Боги войны" и создал для каждого игрока три специальных средства, используя Триггеры. Один из игроков имеет возможность телепорттировать свои войска по карте. Второй, "войн", после уничтожения определенного количества войск противника получал в свое распоряжение специальные отряды героев. Третий, "предводитель орды", имел огромное количество слабых воинов. Я установил Триггер таким образом, что, если у него в какой-то момент будет самая слабая армия, он дополнительно получит определенное количество Зерглингов, чтобы сравняться со своими противниками. Данное условие очень просто задать, выбрав его в списке условий в меню Триггеров.

Выбор типа местности

При создании карты вы можете задать тип местности, на которой будут происходить все действия. В меню File выберите New, в появившемся диалоговом окне укажите необходимый тип. Просмотрите все приведенные в списке типы местности и выберите наиболее подходящий. Не все типы местности могут подойти для возведения зданий, поэтому при создании вашей первой карты выбирайте основные типы (грунт, джунгли, трава и т.п.).



Тип местности для сценария "Боги войны"

Тип Джунгли (Jungle) наиболее подходит для сценария "Боги войны". На карте также размещено несколько Безделушек. Я выбрал именно этот тип местности, поскольку хотел, чтобы именно в таком пейзаже был представлен мой сценарий. Я также выбрал размер карты 128x128, поскольку на такой карте можно воевать более длительное время, чем на карте 96x96, которая слишком мала для троих игроков.

НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ИГРОКОВ

Для того чтобы сделать это, в строке меню щелкните на Players и выберите опцию Settings. В трех областях диалогового окна вы сможете задавать типы войск и дерево развития каждого игрока.

Свойства

В данной области вы можете указать количество игроков в вашем сценарии, а также расу, за какую играет каждый из пользователей. Выберите соответствующие вашему сценарию опции. Для сценария "Боги войны" первые три игрока были указаны как Human, а с 4 по 8 — Neutral, поскольку этот сценарий рассчитан на троих противников, ни один из которых не является компьютером. Первый играет за Терран, второй — за Протоссов, третий — за Зергов. При этом игроки 4–8 не будут задействованы в сценарии.

Войска

В данной области можете указать все возможные войска и здания, которые могут быть доступны каждому из игроков. Для каждого из игроков вы можете указать недоступные для построения здания и типы воинов, которые невозможно построить. По умолчанию все игроки могут создавать все доступные их расам строения и типы воинов. Если вы не хотите, чтобы определенный тип воинов или зданий мог быть построен неким игроком, тогда напротив его вы должны установить флажок off. Вы также можете отключить некую

глобальную возможность (например, возможность создания всех типов воинов), убрав напротив них флагки "Enabled".

Усовершенствование

Вы можете указать начальный уровень развития и все этапы усовершенствования. Неисследованной технологии соответствует "0", исследованной — "1".

Специальные возможности

В этой области укажите специальные возможности, которыми может пользоваться каждый игрок. Напротив каждой из них может стоять флагок "disable", "researched" и "enabled" (по умолчанию). Для каждой из рас эти возможности будут соответственно разными. В сценарии "Боги войны" один из игроков получил возможность Зов, поскольку он наделается способностью к телепортации.

ВЫБОР ТИПА ВОЙСК

Для того чтобы дать игроку некий определенный тип войск, вы должны щелкнуть на его пиктограмме и перетащить ее к тому типу войск, который необходим. Вы также должны дать каждому игроку название и цвет, которыми его воины будут отличаться от войск противника на карте.



Выбор типа войск для сценария "Боги войны"

В данном сценарии один из игроков носит имя Лорд Войны (Warlord), второй — Транспортатор (Translocator), а третий — Повелитель орды (Master of the Horde). Остальные игроки не получили никаких имен, поскольку их участие в игре не предусмотрено.

ДИЗАЙН МЕСТНОСТИ

Откройте меню Layer и выберите в нем пункт Terrain. При этом вы сможете выбрать любой тип местности. (В деревне инструментов, в левой части экрана, вы можете найти папку Terrain и выбрать элемент местности из приведенного списка.) Щелкните на элементе местности, а затем приступайте к "закрашиванию" карты, оставляя места для расположения войск и областей с ресурсами.

РАСПОЛОЖЕНИЕ СКЛОНОВ

Опять откройте меню Layer и выберите в нем Doodads. Единственные Безделушки, которые мы хотим разместить на карте, — это Склоны (Ramp). Склоны могут быть расположены только с южной и юго-западной стороны отвесных обрывов и скал. Кроме того, каждому типу склонов должна соответствовать еще и своя почва. Различные типы

склонов вы можете обнаружить в меню Безделушек, располагаемых на стенах и скалах в самом конце списка. Используя справку, вы сможете подробно узнать о различных их типах. Щелкните на меню Справка, а затем выберите интересующий вас раздел.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ВОЙСК

Опять откройте вышеуказанное меню и щелкните на пункте Отряд (Unit). В меню инструментов, слева, располагается список игроков. Если вы откроете папку для отдельного игрока, то обнаружите в ней папки с различными типами войск — наземными, воздушными и т.п. Откройте необходимую папку и расположите соответствующие войска на карте.

После размещения определенных войск можете дважды щелкнуть на них и изменить их свойства. Изменяемые вами свойства могут быть разными в зависимости от рода войск. Например, для Авианосцев и Опустошителей вы можете изменить начальное количество Перехватчиков и Скарабеев. Вы можете указать процент попадания определенных отрядов, а также количество ресурсов в той или иной области.

РЕСУРСЫ

Одними из первых элементов, которые должны быть расположены на карте, являются ресурсы. Удостоверьтесь, что вы расположили достаточное количество залежей минералов и газа и равномерно распределили их возле стартовых позиций всех игроков. Кроме того, убедитесь в наличии свободной области для построения базы рядом с залежами ресурсов. В стандартной игре на каждого игрока выделяется 5–6 полей с минералами, каждое из которых содержит 1500 единиц ресурсов плюс гейзер с газом, емкостью 5000 единиц. Стартовое количество ресурсов может быть изменено либо добавлением к уже существующему полю некоторой новой области с минералами, либо и последующим изменением запаса месторождения (двойной щелчок). Очень важно, чтобы все противники были в равном положении при добывче минералов и газа.

Начальное количество ресурсов, котороедается каждому игроку, сильно зависит от самой игры. Дав на начальном этапе мало ресурсов, вы вынуждаете игроков сразу же приступить к построению новой базы около залежей минералов и газа. Если же дать слишком много стартовых ресурсов, то противники могут вообще не заниматься добычей, а пользоваться для развития базы уже данными.

ВЫБОР НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ

Выберите начальное расположение каждого из игроков, используя для этого специальный маркер — "unit". Данный маркер указывает точку, с которой начинается игра для каждого из противников. Расположите возле стартовой позиции каждого игрока некоторое количество войск — в противном случае, начав игру, один или все противники будут наблюдать только черный экран. До того как сохранить сценарий (карту), вы должны указать начальное расположение каждого игрока.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЗДАНИЙ

Следующим шагом в построении сценария является расположение на карте строений каждого из игроков. Командный центр, Инкубатор и Нексус, как правило, являются стандартными зданиями, которые располагаются недалеко от стартовых позиций игроков. После их размещения приступайте к расположению второстепенных строений. Каждый игрок начинает игру с уже готовым центральным зданием (Командный центр, Нексус или Инкубатор) и объектом, который обеспечивает снабжение (Пилон, База Снабжения или Повелитель). Это позволяет каждому игроку, начав игру, сосредоточиться на создании различных войск, а не на построении зданий, которые занимаются их обслуживанием.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Под специальными подразумеваются дополнительные средства: Контрольные Пункты, Флаги и Паучьи Мины у Терран. Контрольные Пункты используются для обозначения специальных территорий. (Детально об этом вы узнаете в разделе "Задание специальных областей" далее в этой главе.)



Специальные элементы для сценария "Боги войны"

В данном сценарии мне необходимо было расположить несколько Контрольных Пунктов. Для играющего за Протоссов четыре Контрольных Пункта обозначали места, в которые происходит телепортация. Для Терран Контрольный Пункт обозначает место, где появляются новые герои после уничтожения определенного числа врагов. Для Зергов Контрольный Пункт обозначает место прибытия новых Зерглингов.

РАСПОЛОЖЕНИЕ НАЧАЛЬНОГО КОЛИЧЕСТВА ВОЙСК

Теперь самое время приступить к исходным войскам. Обычно каждого игрока обеспечивают средствами сбора ресурсов. После этого можете располагать другие отряды. При этом помните, что на карте следует располагать столько войск, сколько смогут обеспечить ваши обслуживающие объекты. Если необходимо на карте расположить много войск, тогда разместите на базах достаточное количество Баз Снабжения, Пилонов и Повелителей.

ЗАДАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ОБЛАСТЕЙ

Специальные области — это области карты, напрямую связанные с Триггерами. Поскольку специальные области нельзя обнаружить во время игры, для указания их расположения используются Контрольные Пункты.

Чтобы создать специальную область, откройте меню Layer, выберите в нем пункт Locations и щелкните в любой области карты. Создайте небольшую специальную область. Для этого щелкните кнопкой мыши и, удерживая ее, переместите указатель на небольшое расстояние. При этом на экране будет очерчен прямоугольник, который и является специальной областью. Задав прямоугольник необходимых размеров, отпустите кнопку мыши. После этого можете с помощью мыши перетащить специальную область в необходимую часть карты. Для изменения названия специальной области дважды щелкните на ней. Название следует подбирать соответственно ее предназначению — так будет намного проще присвоить Триггер специальной области (особенно если их более 7). Вы сможете по достоинству оценить специальные области только после того, как поиграете на картах с использованием Триггеров.

ЗАДАНИЕ ТРИГГЕРОВ

Триггеры — изюминка Редактора Сценариев. С их помощью вы сможете значительно разнообразить вашу игру. Задание Триггеров описывается специальным языком, с помощью которого описываются события, происходящие при выполнении некого условия.

Чтобы создать новый Триггер, откройте меню Scenarios и выберите в нем Triggers. На экране появится большое диалоговое окно, в котором будут перечислены все выбираемые по умолчанию Триггеры. В нем также указывается начальное количество ресурсов для каждого игрока.

Щелкните на кнопке New, и на экране отобразится список игроков. Выделите игрока, для которого будет создаваться новый Триггер, и щелкните на кнопке Next. Затем задайте условие, при котором Триггер не будет выполняться.

Щелкните на New и задайте новое условие (см. соответствующий раздел справки). Для того чтобы перейти в следующее диалоговое окно, вы должны задать по крайней мере одно условие. Выберите название условия в выпадающем списке. После того как вы щелкнете на необходимом названии условия, его текст появится в поле, расположеннном ниже списка. Щелкните на ключевых словах, чтобы задать конкретные элементы Триггера. В выделенной области вы имеете возможность указать тип войск, для которых должно выполняться условие, или специальные области, к которым вы должны добраться, чтобы условие было выполнено. Вы можете задать условие таким образом, что игроку придется выполнить несколько операций, необходимых для срабатывания Триггера.

Задав все необходимые условия, щелкните на кнопке Next. Теперь вы можете приступить к заданию действий, которое будут иметь место после выполнения условий. Все они задаются в таком же формате, что и условия. Как правило, действия подобны одному из следующих: "Игрок получает 100 единиц минералов", "Создать Морского пехотинца в определенной области карты". Укажите действия, соответствующие вашим условиям.

Выполнив все вышеперечисленные действия, можно создать Триггер.

СОВЕТ**Триггеры для сценария "Боги войны"****ТЕРРАНЕ ПОПУЧАЮТ ВОИНОВ ЗА УБИТЫХ ВРАГОВ****ИГРОК:** первый**УСЛОВИЕ:** если игрок уничтожил x войск противника**ДЕЙСТВИЕ:** создать отряда "Герой Y" в части карты "область появления героя"**ОБЛАСТИ ТЕЛЕПОРТАЦИИ ПРОТОССОВ****ИГРОК:** второй**УСЛОВИЕ:** если второй игрок посыпает войска в "теплопортационную станцию X"**ДЕЙСТВИЕ:** отправить всех воинов из области "теплопортационная станция X" в область "приемная теплопортационная станция X"**ОРДА ЗЕРГПИНГОВ****ИГРОК:** третий**УСЛОВИЕ:** если игрок имеет наиболее слабые войска**ДЕЙСТВИЕ:** создать Зерглинга в "области появления Зерглинга"

СОЗДАНИЕ БЕЗДЕЛУШЕК

В меню Layer выберите Doodads, на экране появится вся палитра возможных Безделушек. Для того чтобы расположить Безделушку, выберите в выпадающем меню тип местности (верхняя часть палитры). Перемещая бегунок, выберите необходимую Безделушку и щелкните на ней, а затем и на точке карты, где она должна размещаться.

Некоторые из Безделушек плоские, поэтому не могут быть препятствием на пути войск, а другие, наоборот, придется обходить. По внешнему виду их не трудно различить, но иногда можно и ошибиться. Заметьте также, что деревья осложняют проведение боевых действий. В области, где растут деревья, войска имеют только 70% попадания, поэтому деревья можно отнести к стратегически важным объектам.

СОЗДАНИЕ БРИФИНГА МИССИИ

Участником брифинга можете быть вы, игрок, или другие личности, представленные только их портретами. Встроенный Триггер передачи сообщения разработан специально для динамического передвижения текста и соответствия с ним голосового диалога (wave-файл). На ваше усмотрение может быть выведен только текст или только звуковой диалог. Следует помнить, wave-файл значительно увеличивает объем сценария. Для того чтобы вставить диалог, сопровождаемый текстом, в сценарий, задайте Триггер:

Portrait Slot# ON

```
{
  Talking Portrait Slot #
  Talking Text
  Wait
}
```

Вы наверняка захотите, чтобы портреты на экране не пропали до конца брифинга. Поэтому всегда необходимо следить за скоростью движения текста, временем голосового диалога и временем ожидания. Вы должны правильно рассчитать время, чтобы добиться ожидаемого эффекта.

Неплохо в самом начале брифинга в левое нижнее окно вывести задания миссии — таким образом экран ни при каких обстоятельствах не будет пустовать полностью.

По окончании брифинга должна появиться строка, извещающая о его завершении, после чего портреты в соответствующих окнах должны исчезнуть.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙ!

В этой главе приведены только основные сведения о том, как использовать Редактор Сценариев для создания собственной карты. Естественно, в данной главе не удалось охватить все аспекты его работы. За детальной информацией обратитесь к справочному разделу Редактора Сценариев. Также ознакомьтесь с Триггерами в других, уже созданных кем-то, сценариях. Не останавливайтесь на достигнутом и не бойтесь экспериментировать — и, как знать, может быть, именно вы станете экспертом по созданию сценариев.

STARCRAFT



STARCRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО

STARCRAFT



СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Ввиду отсутствия единства в переводе различных терминов StarCraft на русский язык, ниже приводится их перевод и толкование.

Авианосец (Carrier). Боевой корабль Протоссов.

Академия (Academy). Здание Терран.

Архив Храмовников (Templar Archives). Здание Протоссов.

Архонт (Archon). Наземный отряд Протоссов.

Ассимилятор (Assimilator). Здание Протоссов.

База Снабжения (Supply Depot). Здание Терран.

Барак (Barracks). Здание Терран.

Бассейн Размножения (Spawning Pool). Здание Зергов.

Батарея Подзарядки (Shield Battery). Здание Зергов.

Безделушка (Doodad).
Художественно вырисованный кусочек местности на карте.

Большой Шпиль (Greater Spire).
Здание Зергов.

Броня (Armor). Характеристика отряда, определяющая степень воздействия на него различных типов вооружения.

Брудлинг (Broodling). Наземный отряд Зергов. Образуется при заражении Королевой вражеского отряда.

Бункер (Bunker). Защитное сооружение Терран.

Властитель (Arbiter). Боевой корабль Протоссов со специальными способностями.

Врата (Gateway). Здание Протоссов.

Высший Храмовник (High Templar). Наземный отряд Протоссов со специальными способностями.

Газ (Vespene Gas). Вид ресурсов StarCraft. Используется при строительстве зданий, производстве отрядов и проведении исследований.

Галлюцинация (Hallucination). Специальная способность Высшего Храмовника.

Гантидор (Gantidhor). Флагманский Авианосец Тассадара (десятая миссия Протоссов).

Гидралиск (Hydralisk). Наземный отряд Зергов.

Гнездо Королев (Queen's Nest). Здание Зергов.

Голиаф (Goliath). Наземный отряд Терран.

Гриф (Vulture). Наземный отряд Терран.

Десантный Корабль (Dropship). Транспортный корабль Терран.

Детектор (Detector). Специальная способность некоторых отрядов и зданий.

Дефилер (Defiler). Наземный отряд Зергов со специальными способностями.

Драгун (Dragoon). Наземный отряд Протоссов.

Дрон (Drone). Рабочий отряд Зергов.

Дух (Ghost). Наземный отряд Терран.

Живучесть (Hit Points). Минимальное количество повреждений, необходимое для уничтожения отряда (здания).

Загон (Lair). Здание Зергов.

Закапывание (Burrowing). Специальная способность отрядов Зергов.

Замораживание (Lockdown). Специальная способность Духов.

Зараженная Керриган (Infested Kerrigan). Героиня Терран после ее перехода на сторону Зергов.

Зараженный Командный Центр (Infested Command Center). Командный Центр Терран, перешедший под контроль Зергов после заражения его Королевой.

Зараженный Терранин (Infested Terran). Наземный отряд Зергов.

Защитная Сетка (Defencive Matrix). Специальная способность Научного Судна Терран.

Звездные Врата (Stargate). Здание Протоссов.

Здание, строение, сооружение (Structure). Тип объектов StarCraft.

Зератул (Zeratul). Герой Протоссов.

Зерги (Zerg). Паса StarCraft.

Зерглинг (Zergling). Наземный отряд Зергов.

Зов (Recall). Специальная способность Властителя.

Зонд (Probe). Рабочий отряд Протоссов.

Инкубатор (Hatchery). Здание Зергов.

Каратель (Scourge). Воздушное существо Зергов.

Керриган (Kerrigan). Героиня Терран.

Кибернетический Модуль (Cybernetics). Здание Протоссов.

Колония Слизи (Creep Colony). Здание Зергов.

Колония Спор (Spore Colony). Защитное сооружение Зергов.

Командный Центр (Command Center). Здание Терран.

Контрольная Башня (Control Tower). Пристойка к Космодрому Терран.

Контрольный Пункт (Beacon). Область карты. Как только ваш отряд доберется до нее, происходят различные события (телепортация, открытие дверей, защищается победа в миссии и т.п.).

Королева (Queen). Воздушное существо Зергов со специальными способностями.

Корпус Тайных Операций (Covert Operations). Пристойка к Научному Центру Терран.

Космодром (Starport). Здание Терран.

Крейсер (Battlecruiser). Боевой корабль Терран со специальными возможностями.

Кристалл (Khaydarin Crystal). Специальное сооружение (девятая миссия Зергов).

Кузница (Armory). Здание Терран.

Кузня (Forge). Здание Протоссов.

Куколка (Chrysalis). Специальный отряд Зергов.

Личинка (Larva). Наземное существо Зергов, стадия развития каждого отряда.

Ловушка (Ensnare). Специальная способность Королевы.

Логово Дефилеров (Defiler Mound). Здание Зергов.

Максимальная дальность атаки (Range). Характеристика отряда.

Мастерские (Engineering Bay). Здание Терран.

Машинный Цех (Machine Shop). Пристойка к Фабрике Терран.

Маяк Флота (Fleet Beacon). Здание Протоссов.

Минералы (Minerals). Вид ресурсов StarCraft. Используется при строительстве зданий, производстве отрядов и проведении исследований.

Морская Пехота (Marine). Наземный отряд Терран.

Муталиск (Mutalisk). Воздушное существо Зергов со специальными способностями.

Наблюдатель (Observer). Корабль Протоссов.

Наземная пушка (Floor-mounted gun, FMG). Автоматическое оружие. Встречается в миссиях, действие которых происходит внутри сооружений.

Наместник (Cerebrate). Специальный отряд Зергов.

Настенная пушка (Wall-mounted gun, WMG). Автоматическое оружие. Встречается в миссиях, действие которых происходит внутри сооружений.

Научное Судно (Science Vessel). Корабль Терран со специальными способностями.

Научный Центр (Science Facility). Здание Терран.

Невидимость (Cloaking). Специальная способность некоторых отрядов Терран и Протоссов.

Нексус (Nexus). Здание Протоссов.

Нора Гидралисков (Hydralisk Den). Здание Зергов.

Норад II (Norad II). Флагманский Крейсер генерала Дюка.

Облучение (Irradiation). Специальная способность Научного Судна Терран.

Обсерватория (Observatory). Здание Протоссов.

Обслуживание Роботов (Robotics Support Bay). Здание Протоссов.

Огнеметчик (Firebat). Наземный отряд Терран.

Опустошитель (Reaver). Наземный отряд Протоссов.

Осада (Siege). Режим Осадного Танка, его специальная способность.

Осадный Танк (Siege Tank). Наземный отряд Терран со специальными способностями.

Отряд (Unit). Вид объектов StarCraft.

Паразит (Parasite). Специальная способность Королевы.

Паучья Мина (Spider Mine). Оружие Терран, ставится с Грифом.

Переработчик (Refinery). Здание Терран.

Перехватчик (Interceptor). Вооружение Авианосца.

Пещера Ультралисков (Ultralisk Cavern). Здание Зергов.

Пилон (Pylon). Здание Protossов.

Повелитель (Overlord). Воздушное существо Зергов. Можно использовать как транспорт.

Подземная Колония (Sunken Colony). Защитное сооружение Зергов.

Призрак (Wraith). Боевой корабль Терран со специальными способностями.

Пристройка (Add On). Вид зданий Терран, строится в непосредственной близости от другого здания определенного вида.

Протоссы (Protoss). Paca StarCraft.

Пси-излучатель (Psi Emitter). Специальный объект Терран.

Пси-Шторм (Psionic Storm). Специальная способность Высшего Храмовника.

Пушка Ямато (Yamato Gun). Специальное вооружение Крейсера.

Ракетная Башня (Missle Turret). Защитное сооружение Терран.

Ракетная Шахта (Nuclear Silo). Здание Терран.

Редактор Сценариев (Campaign Editor). Программа создания собственных сценариев. Находится на StarCraft-CD.

Рейнор Джим (Reynor Jim). Герой Терран.

Робот (SCV). Рабочий отряд Терран.

Скарабей (Scarab). Вооружение Опустошителя.

Скайт (Scout). Боевой корабль Protossов.

Снабжение (Supply). Вид ресурсов StarCraft, производимый некоторыми зданиями и отрядами. Определяет максимально возможное количество отрядов в игре.

Специальная способность (Special Ability). Возможность выполнения отрядом определенной команды, которая изменяет характеристики отряда (Невидимость), включает особое вооружение (Пушка Ямато), начинает процесс превращения (Муталиск превращается в Стражу) и т.п..

Специальный отряд (Special Unit). Отряд, характеристики которого отличаются от стандартных, например, герои; отряды нового типа, обычно участвуют в сюжете (Куколка, Наместник, Сверхразум и т.п.).

Спутниковая Станция (Comsat Station). Пристойка к Командному Центру Терран.

Стасис-поле (Stasis Field). Специальная способность Властителя.

Страж (Guardian). Воздушное существо Зергов.

Тайный Ход (Nydus Canal). Здание Зергов.

Тассадар (Tassadar). Герой Protossов.

Телохранитель (Hunter Killer). Специальный наземный отряд Зергов.

Темный Храмовник (Dark Templar). Специальный наземный отряд Зергов.

Терране (Terrans). Paca StarCraft.

Транспортировка Повелителем (Transport for Overlord). Специальная способность Повелителя.

Трибунал Властителей (Arbiter Tribunal). Здание Протоссов.

Триггер (Trigger). Элемент сценария, задающий условия для выполнения определенных действий.

Улей (Hive). Здание Зергов.

Ультралиск (Ultralisk). Наземный отряд Зергов.

Уничтожитель (Counter). Отряд, наиболее приспособленный для уничтожения заданного.

Фабрика (Factory). Здание Терран.

Фабрика Роботов (Robotics Facility). Здание Протоссов.

Фанатик (Zealot). Наземный отряд Протоссов.

Феникс (Fenix). Герой Протоссов.

Физическая Лаборатория (Physics Lab). Пристройка к Научному Центру Терран.

Фотонная Пушка (Photon Cannon). Защитное сооружение Терран.

Цитадель Адуна (Citadel of Adun). Здание Протоссов.

Черная Масса (Black Swarm). Специальная способность Дефилера.

Чума (Plague). Специальная способность Дефилера.

Шаттл (Shuttle). Транспортный корабль Протоссов.

Шпиль (Spire). Здание Зергов.

Щит (Shield). Характеристика отряда или здания Протоссов. Обеспечивает дополнительную живучесть.

Эволюционная Камера (Evolution Chamber). Здание Зергов.

Экстрактор (Extractor). Здание Зергов.

Электромагнитный Импульс, ЭИ (Electromagnetic Pulse Shockwave). Специальная способность Научного Судна Терран.

Ядерная Бомба (Nuke). Оружие Терран.

Яйцо (Egg). Существо Зергов, а также переходная стадия превращения Личинки в заданный отряд.

STARCRAFT





ПРИЛОЖЕНИЯ

А: Таблицы
отрядов

Б: Древа
технологий

В: Коды

Рис. А.1.

ТАБЛИЦА ОТРЯДОВ ТЕРРАН

ОТРЯД	БРОНЯ	СНАБЖЕНИЕ	ТРЕБУЕТ ГАЗА	ТРЕБУЕТ МИНЕЙЩИХ ПЛОДОВ	ЖИВУЧЕСТЬ	НГЗЕМЛЕННАЯ АТАКА	ВОЗДУШНАЯ АТАКА	ВРЕМЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ	БИОЛОГИЧЕСКОЕ СУЩЕСТВО	ДЕТЕКТОР	МАКСИМАЛЬНАЯ ДАРМОНОСТЬ АТАКИ
Крейсер	Тяжелая	8	400	500	500	25P	25P	50	—	—	6/10
Десантный Корабль	Тяжелая	2	100	150	150	0	0	0	—	—	0
Огнеметчик	Легкая	1	25	50	50	16П3	0	37	x	—	2
Дух	Легкая	1	75	25	45	10П	10П	37	x	—	6
Голиаф	Тяжелая	2	50	100	125	10	20P	37	—	—	5
Морской пехотинец	Легкая	1	0	50	40	6	6	25	x	—	4
Ракетная Башня	Тяжелая	0	0	100	200	0	20P	25	—	x	7
Научное Судно	Тяжелая	2	300	25	200	0	0	0	—	—	8
Робот	Легкая	1	0	50	60	5	0	25	x	—	1
Осадный Танк — Осада	Тяжелая	2	100	150	150	70П3	0	125	—	—	12
Осадный Танк — Танк	Тяжелая	2	100	150	150	30P	0	62	—	—	6
Гриф	Средняя	2	0	75	80	20П	0	50	—	—	5
Призрак	Тяжелая	2	100	200	120	8	15P	37	—	—	5

З — зажигательное действие.

П — повреждающий эффект на 50% ниже при атаке отряда со средней броней и на 75% — при атаке отряда с тяжелой броней.

Р — разрывное действие (повреждающий эффект на 50% ниже при атаке отряда с легкой броней и на 25% — при атаке отряда со средней броней).

Время перезарядки равно времени между двумя атаками (выстрелами).

Вероятность попадания по отряду, находящемуся в местности с деревьями, — 70%. Войска, которые атакуют противника из нижерасположенной области, имеют вероятность попадания 70%.

Рис. А.2.

ТАБЛИЦА ОТРЯДОВ ЗЕРГОВ

ОТРЯД	БРОНЯ	СНАБЖЕНИЕ	ТРЕБУЕТ ГАЗА	ТРЕБУЕТ МИНЕРЛОВ	ЖИВУЧЕСТЬ	НАЗЕМНАЯ АТАКА	ВОЗДУШНАЯ АТАКА	ВРЕМЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ	БИОЛОГИЧЕСКОЕ СУЩЕСТВО	ДЕТЕКТОР	МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ
Брудлинг	Легкая	↓	0	0	30	4	0	25	x	—	0
Дефилер	Средняя	2	100	25	80	0	0	0	x	—	4
Дрон	Легкая	↓	0	50	40	5	0	37	x	—	4
Яйцо	Тяжелая	0	0	↓	200	0	0	0	x	—	0
Страж	Тяжелая	2	100	50	150	20	0	50	x	—	8
Гидралиск	Средняя	↓	25	75	80	10P	10P	25	x	—	5
Зараженный Терранин	Легкая	↓	50	100	60	500	0	50	x	—	↓
Личинка	Легкая	0	0	↓	25	0	0	0	x	—	0
Муталиск	Легкая	2	100	100	120	9	9	37	x	x	3
Повелитель	Тяжелая	-7	0	100	200	0	0	0	x	—	0
Королева	Средняя	2	150	100	120	0	0	0	x	—	0
Каратель	Легкая	0.5	75	25	20	0	110	50	x	—	↓
Колония Спор	Тяжелая	0	0	50	400	0	15P	25	—	x	7
Подземная Колония	Тяжелая	0	0	75	400	30P	0	37	—	—	7
Ультралиск	Тяжелая	6	200	200	400	20	0	25	x	—	↓
Зерглинг	Легкая	0.5	0	50	35	5	0	15	x	—	0

З — зажигательное действие.

П — повреждающий эффект на 50% ниже при атаке отряда со средней броней и на 75% — при атаке отряда с тяжелой броней.

Р — разрывное действие (повреждающий эффект на 50% ниже при атаке отряда с легкой броней и на 25% — при атаке отряда со средней броней).

Время перезарядки равно времени между двумя атаками (выстрелами).

Вероятность попадания по отряду, находящемуся в местности с деревьями, — 70%. Войска, которые атакуют противника из нижерасположенной области, имеют вероятность попадания 70%.

Рис. А.3.

ТАБЛИЦА ОТРЯДОВ ПРОТООССОВ

ОТРЯД	БРОНЯ	СНАБЖЕНИЕ	ТРЕБУЕТ ГАЗЫ	ТРЕБУЕТ МИНЕРАЛОВ	ЩИТ	ЖИВУЧЕСТЬ	НАЗЕМНАЯ АТАКА	ВОЗДУШНАЯ АТАКА	ВРЕМЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ	БИОЛОГИЧЕСКОЕ СУЩЕСТВО	ДЕТЕКТОР	МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ
Властитель	Тяжелая	4	500	25	150	200	10P	10P	75	—	—	5
Архонт	Тяжелая	4	300	100	350	10	30	30	25	—	—	3
Авианосец	Тяжелая	8	300	350	150	250	5	5	4	—	—	8
Драгун	Тяжелая	2	50	150	80	100	20P	20P	50	—	—	4
Высший Храмовник	Легкая	2	150	50	40	40	0	0	50	x	—	3
Наблюдатель	Легкая	1	75	25	20	40	0	0	0	—	x	0
Фотонная Пушка	Тяжелая	0	0	150	100	100	20P	20P	37	—	x	7
Зонд	Легкая	1	0	50	20	20	5	0	37	—	—	1
Опустошитель	Тяжелая	4	100	200	80	100	100P3	0	50	—	—	8
Скайг	Тяжелая	2	100	300	90	130	8	24P	37	—	—	4
Шаттл	Тяжелая	2	0	200	50	80	0	0	0	—	—	0
Фанатик	Легкая	2	0	100	80	80	16	0	37	x	—	1

З — зажигательное действие.

П — повреждающий эффект на 50% ниже при атаке отряда со средней броней и на 75% — при атаке отряда с тяжелой броней.

Р — разрывное действие (повреждающий эффект на 50% ниже при атаке отряда с легкой броней и на 25% — при атаке отряда со средней броней).

*Время перезарядки равно времени между двумя атаками (выстрелами).**Вероятность попадания по отряду, находящемуся в местности с деревьями, — 70%. Войска, которые атакуют противника из нижерасположенной области, имеют вероятность попадания 70%.*

Рис. А.4.

Здания Терран

ЗДАНИЕ	БРОНЯ	ГАЗ ДЛЯ СООРУЖЕНИЯ	МИНЕРАЛЫ ДЛЯ СООРУЖЕНИЯ	ЩИТ	ЖИВУЧЕСТЬ	ВРЕМЯ СТРОИТЕЛЬСТВА
Командный Центр	Тяжелая	0	400	0	1500	120
База Снабжения	Тяжелая	0	100	0	500	40
Переработчик	Тяжелая	0	100	0	750	40
Барак	Тяжелая	0	150	0	1000	80
Мастерские	Тяжелая	0	125	0	850	60
Академия	Тяжелая	0	200	0	600	80
Бункер	Тяжелая	0	100	0	350	30
Фабрика	Тяжелая	100	200	0	1250	80
Кузня	Тяжелая	50	100	0	750	80
Космодром	Тяжелая	100	200	0	1300	80
Научный Центр	Тяжелая	200	150	0	850	80
Машинный Цех	Тяжелая	50	50	0	750	40
Контрольная Башня	Тяжелая	50	100	0	500	40
Физическая Лаборатория	Тяжелая	50	50	0	600	40
Корпус Тайных Операций	Тяжелая	50	50	0	750	40
Ракетная Шахта	Тяжелая	100	100	0	600	80
Спутниковая Станция	Тяжелая	50	50	0	500	40

Рис. А.5.

Здания Зергов

ЗДАНИЕ	БРОНЯ	ГАЗ ДЛЯ СООРУЖЕНИЯ	МИНЕРАЛЫ ДЛЯ СООРУЖЕНИЯ	ШИГ	ЖИВЧЕСТЬ	ВРЕМЯ СТРОИТЕЛЬСТВА
Инкубатор	Тяжелая	0	300	0	1250	100
Колония Слизи	Тяжелая	0	75	0	400	20
Экстрактор	Тяжелая	0	50	0	750	40
Бассейн Размножения	Тяжелая	0	150	0	750	80
Эволюционная Камера	Тяжелая	0	75	0	750	40
Пещера Гидралисков	Тяжелая	50	100	0	850	40
Шпиль	Тяжелая	150	200	0	600	120
Гнездо Королев	Тяжелая	100	150	0	850	60
Тайный Ход	Тяжелая	0	150	0	250	40
Пещера Ультралисков	Тяжелая	200	150	0	600	80
Логово Дефилеров	Тяжелая	100	100	0	850	60
Большой Шпиль	Тяжелая	150	100	0	1000	80
Загон	Тяжелая	100	150	0	1800	100
Улей	Тяжелая	150	200	0	2500	120

Рис. А.6.

Здания Протоссов

ЗДАНИЕ	БРОНЯ	ГАЗ ДЛЯ СООРУЖЕНИЯ	МИНЕРАЛЫ ДЛЯ СООРУЖЕНИЯ	ЩИТ	ЖИВУЧЕСТЬ	ВРЕМЯ СТРОИТЕЛЬСТВА
Врата	Тяжелая	0	150	500	500	60
Кузница	Тяжелая	0	200	550	550	40
Кибернетический Модуль	Тяжелая	0	200	50	50	60
Батарея Подзарядки	Тяжелая	0	100	200	200	30
Фабрика Роботов	Тяжелая	200	200	500	500	60
Звездные Врата	Тяжелая	200	200	600	600	80
Цитадель Адуна	Тяжелая	100	200	450	450	60
Обслуживание Роботов	Тяжелая	100	50	450	450	30
Обсерватория	Тяжелая	100	150	250	250	60
Маяк Флота	Тяжелая	200	300	500	500	60
Архив Храмовников	Тяжелая	200	100	500	500	60
Трибунал Властителей	Тяжелая	150	200	500	500	60
Нексус	Тяжелая	0	400	750	750	120
Пилон	Тяжелая	0	100	300	300	30
Ассимилятор	Тяжелая	0	100	450	450	40

Рис. А.7.

ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ

ГЕРОЙ	ТИП БРОНИ	БРОНЯ	ЩИТ	ЖИЗНЕНЕСТЬ	НАЗЕМНАЯ АТАКА	ВОЗДУШНАЯ АТАКА	ВРЕМЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ	МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ
Рейнор (Морская Пехота)	Легкая	3	0	200	18	18	25	4
Рейнор (Гриф)	Средняя	3	0	300	30П	30П	50	5
Норад II	Тяжелая	4	0	700	50	50	50	6
Зератул	Легкая	0	400	60	100	—	—	1
Феникс (Фанатик)	Легкая	2	240	240	40	0	37	1
Феникс (Драгун)	Тяжелая	3	240	240	45П	45П	50	4
Тассадар	Легкая	2	300	80	20	0	50	3
Гантидор	Тяжелая	3	500	800	0	0	—	8
Телохранитель	Средняя	2	0	160	20П	20П	25	5
Зараженная Керриган	Легкая	2	0	400	50	0	—	1
Темный Храмовник	Легкая	0	80	40	45	0	—	—
Керриган	Легкая	3	0	250	30П	30П	37	6
Рейнор (Крейсер)	Тяжелая	4	0	700	30	30	50	6

Рис. А.8.

ТАБЛИЦА УНИЧТОЖИТЕЛЕЙ ТЕРРАН

"Уничтожитель" — отряд вражеской расы, наиболее подходящий для борьбы с заданным отрядом.

ОТРЯД	ДЕРГ-УНИЧТОЖИТЕЛЬ	ПРОТООСС-УНИЧТОЖИТЕЛЬ	ТЕРРАНИН-УНИЧТОЖИТЕЛЬ
Крейсер	Каратель	Скаут	Голиаф
Десантный Корабль	Муталиск	Скаут	Призрак
Огнеметчик	Подземная Колония	Фотонная Пушка	Бункер
Дух	Повелитель	Наблюдатель	Спутниковая Станция
Голиаф	Брудлинг	Фанатик	Осадный Танк
Морская Пехота	Зерглинг	Фанатик	Огнеметчик
Научное Судно	Каратель	Скаут	Призрак
Робот	Зерглинг	Фанатик	Морская Пехота
Осадный Танк (Осада)	Брудлинг	Пси-Штурм Храмовника	Призрак
Осадный Танк (Танк)	Брудлинг	Фанатик	Призрак
Гриф	Гидралиск	Драгун	Осадный Танк
Призрак	Королева (Ловушка или Паразит)	Скаут	Спутниковая Станция

Рис. А.9.

ТАБЛИЦА УНИЧТОЖИТЕЛЕЙ ЗЕРГОВ

"Уничтожитель" — отряд вражеской расы, наиболее подходящий для борьбы с заданным отрядом.

ОТРЯД	ЗЕРГ-УНИЧТОЖИТЕЛЬ	ПРОТООСС-УНИЧТОЖИТЕЛЬ	ТЕРРАНИН-УНИЧТОЖИТЕЛЬ
Опустошитель (Облучение)	Ультралиск	Архонт	Научное Судно
Дрон	Зерглинг	Фанатик	Морская Пехота
Страж	Каратель	Скаут	Призрак
Гидралиск	Зерглинг	Фанатик	Морская Пехота
Зараженный Терранин	Зерглинг	Скаут	Призрак
Муталиск	Гидралиск	Скаут	Голиаф
Повелитель	Гидралиск	Скаут	Призрак
Королева	Каратель	Скаут	Призрак
Каратель	Гидралиск	Драгун	Голиаф
Ультралиск	Страж	Фанатик	Крейсер
Зерглинг	Зерглинг	Фанатик	Огнеметчик

Рис. А.10.

ТАБЛИЦА УНИЧТОЖИТЕЛЕЙ ПРОТОССОВ

"Уничтожитель" — отряд вражеской расы, наиболее подходящий для борьбы с заданным отрядом.

ОТРЯД	ЗЕРГ-УНИЧТОЖИТЕЛЬ	ПРОТОСС-УНИЧТОЖИТЕЛЬ	ТЕРРАНИН-УНИЧТОЖИТЕЛЬ
Властитель	Королева (Ловушка)	Наблюдатель	Спутниковая Станция
Архонт	Зерглинг	Фанатик	Научное Судно
Авианосец	Каратель	Скаут	Невидимый Призрак
Драгун	Гидралиск	Фанатик	Морская Пехота
Высший Храмовник (Облучение)	Брудлинг	Нет	Научное Судно
Наблюдатель	Колония Спор	Фотонная Пушка	Ракетная Башня
Зонд	Зерглинг	Фанатик	Морской пехотинец
Опустошитель	Мугалиск	Скаут	Призрак
Скаут	Гидралиск	Драгун	Голиаф
Шаттл	Муталиск	Скаут	Призрак
Фанатик	Зерглинг	Фанатик	Огнеметчик

Рис. Б.1.

ЗАВИСИМОСТИ ОТРЯДОВ И ЗДАНИЙ ТЕРРАН

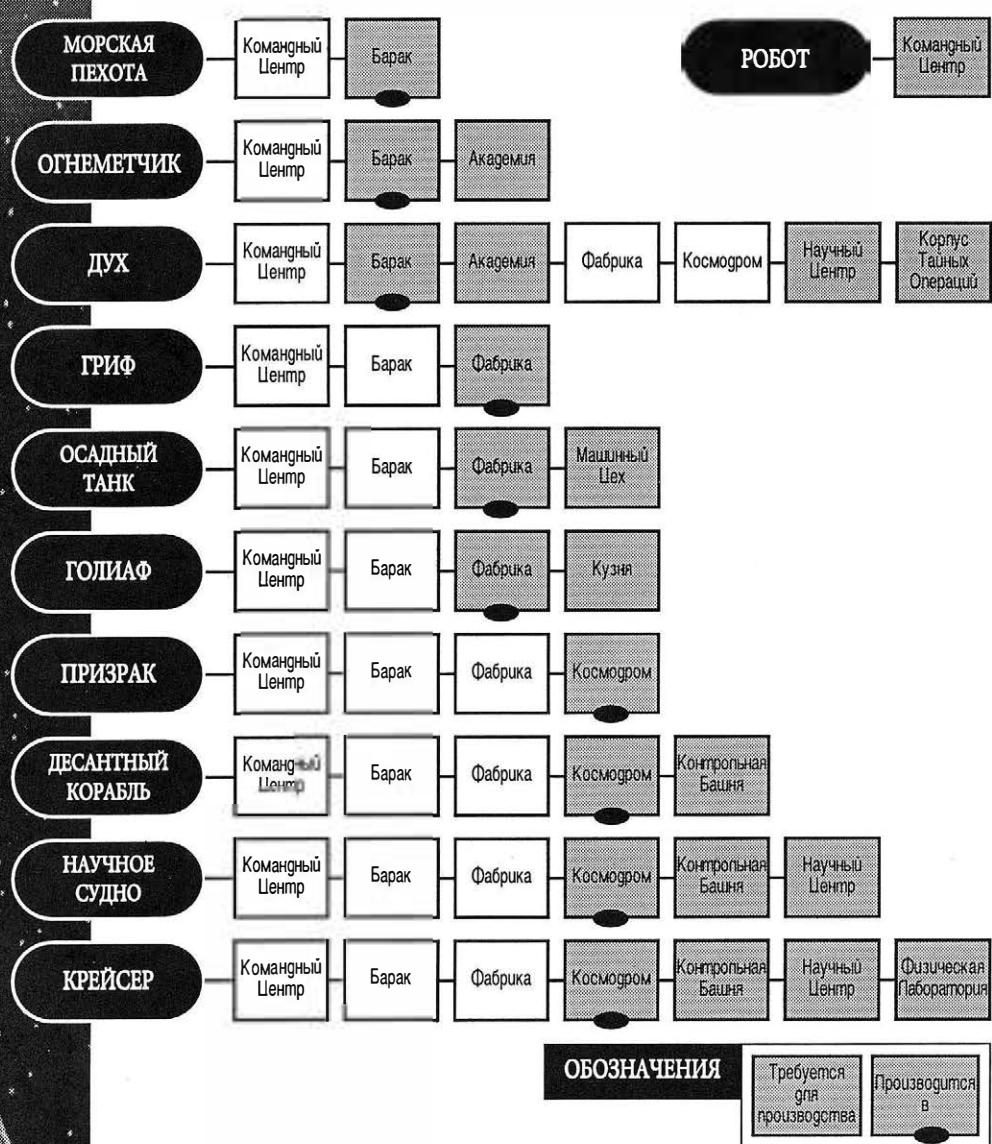


Рис. Б.2.

Зависимости отрядов и зданий Зергов

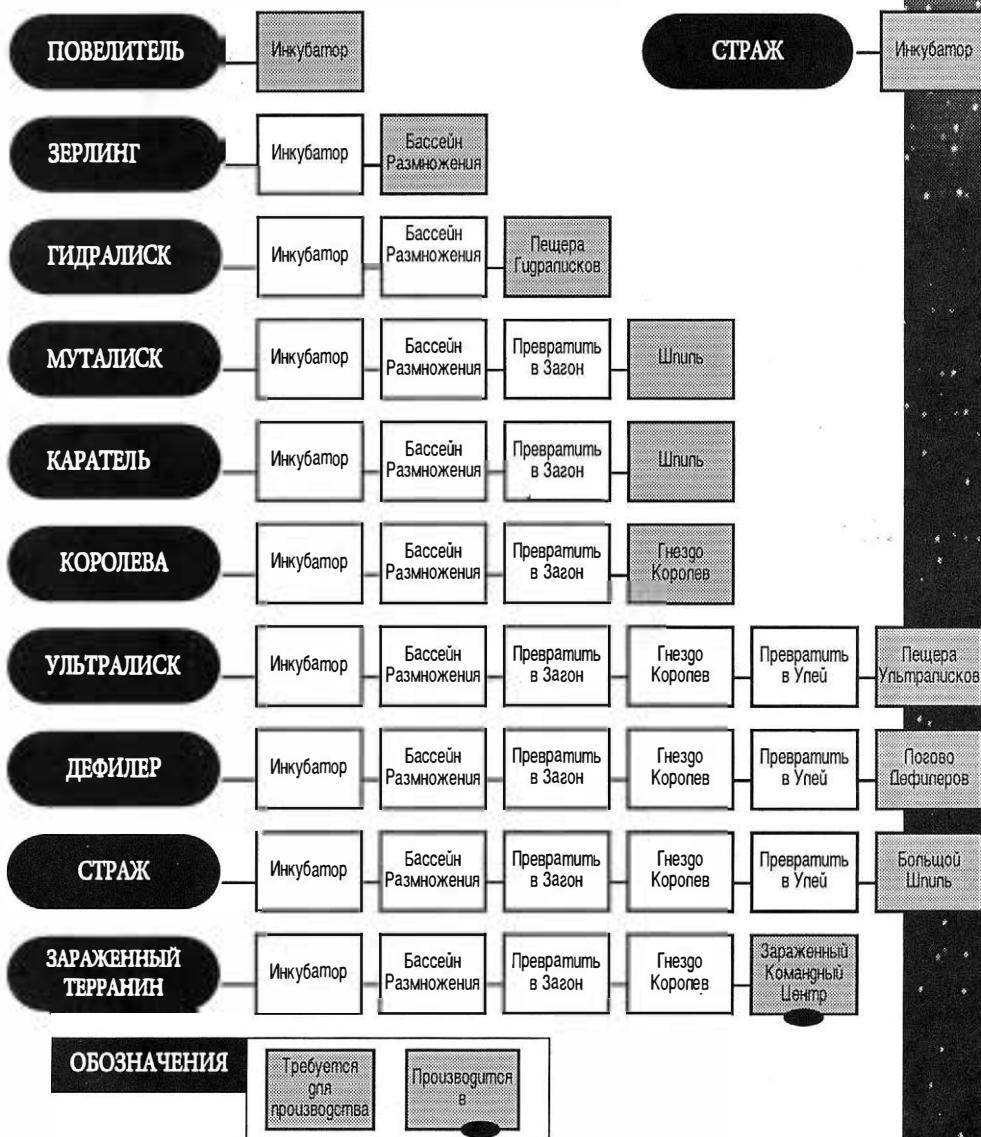
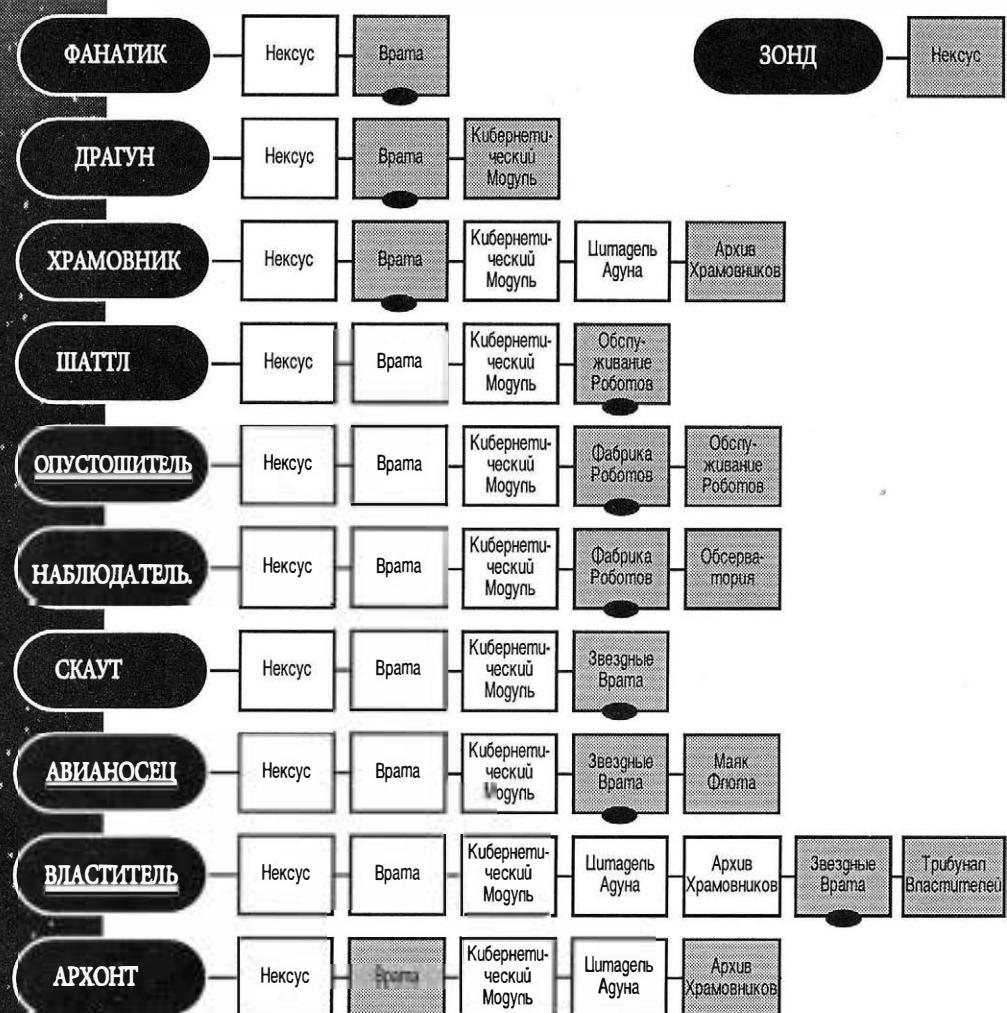


Рис. Б.3.

Зависимости зданий и отрядов Протоссов

**ОБОЗНАЧЕНИЯ**Требуется
для
производстваПроизводится
в

Зависимости зданий Терран

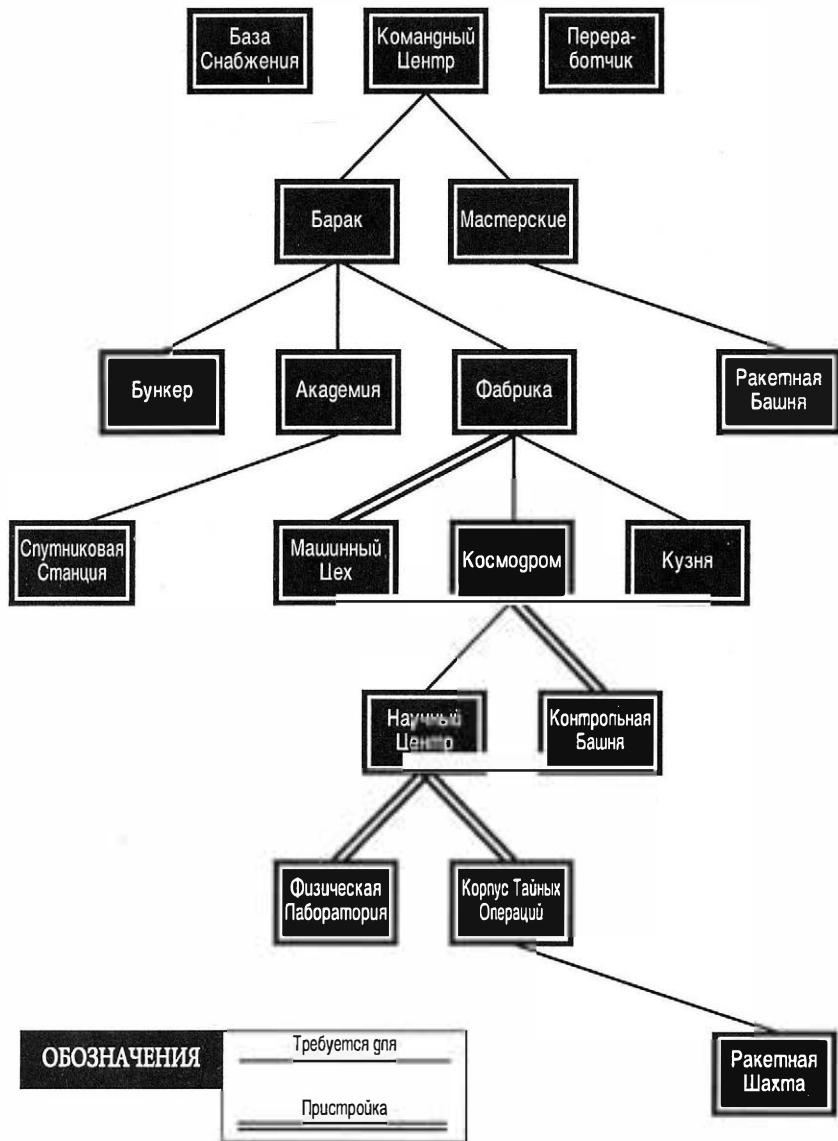


Рис. Б.5.

Зависимости зданий Зергов

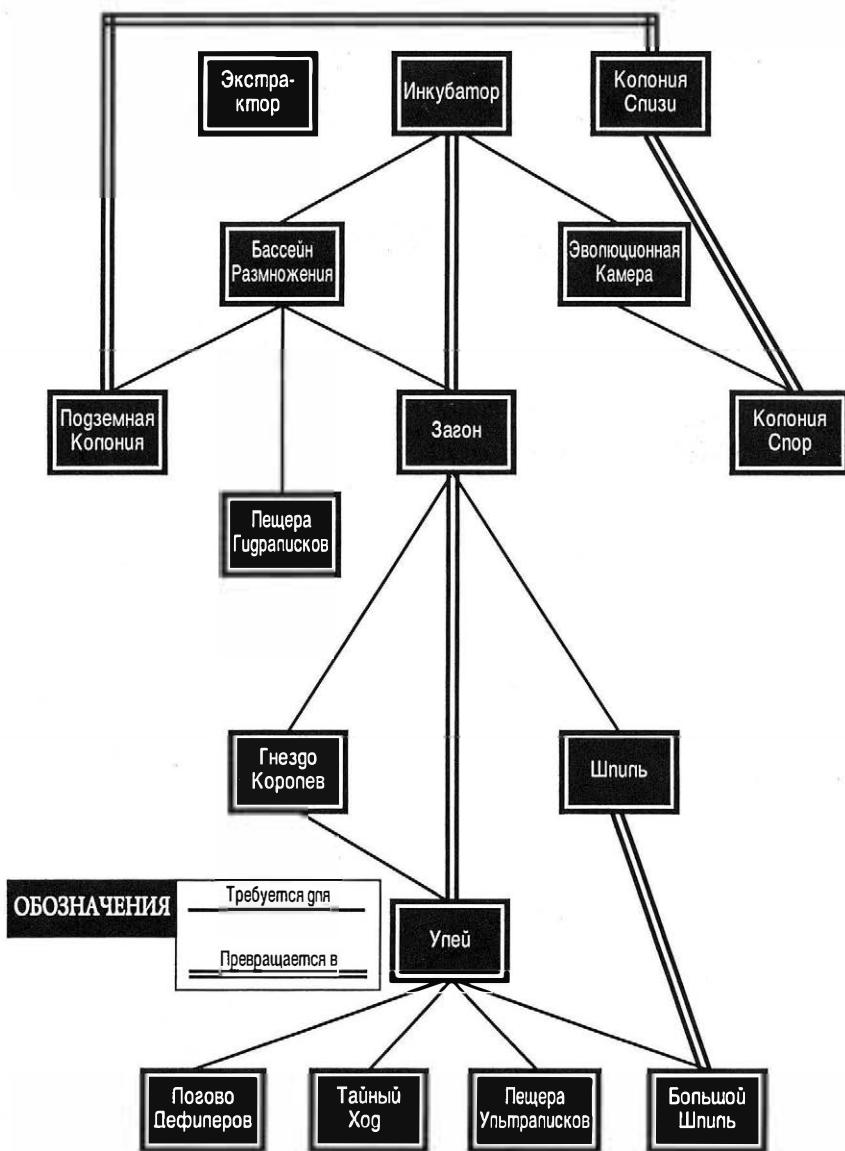


Рис. Б.6.

Зависимости зданий Протоссов

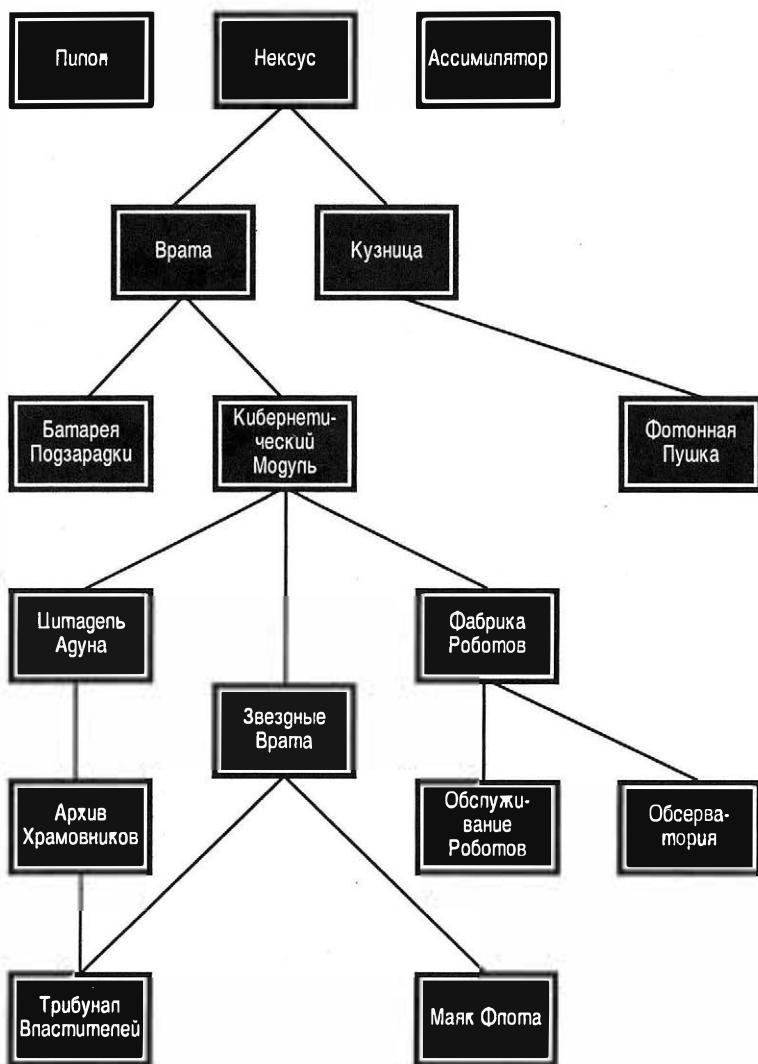


Рис. В.1.

Коды

Если вы часто играете в StarCraft, то у вас может возникнуть желание использовать специальные коды, чтобы больше узнать об этой игре. Все приведенные коды не чувствительны к регистру (т.е. можно вводить и строчные, и прописные буквы), но не забудьте поставить в нужных местах пробелы, иначе коды не сработают. Чтобы воспользоваться ими, нажмите <Enter>, введите код, а затем опять нажмите <Enter>.

Достигнуть победы в миссии

there is no cow level

Проиграть миссию

game over man

Режим бога

power overwhelming

Неограниченное количество газа и минералов

show me the money

Неограниченное количество минералов

whats mine is mine

Неограниченное количество газа

breathe deep

Всевозможные усовершенствования

something for nothing

Открыть всю карту

black sheep wall

Ускоренное строительство зданий

operation cwal

Продолжить игру после победы

staying alive

Бесплатная модернизация отрядов

medieval man

Строительство любого типа зданий

modify the phase variance

Отключение тумана войны

war aint what it used to be

Построить отряды без снабжения

food for throught

Использовать специальные возможности без затрат энергии

the gathering

Пропустить любую миссию

ophelia*

*После того как вы введете "ophelia", нажмите <Enter>, а затем введите номер миссии, к которой хотите перейти.

*Коды работают лишь при игре с компьютером.

Электронные развлечения

ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫХОД ИЗ
МЕЖЗВЕЗДНОГО КРИЗИСА —

ВОЙНА



ПОЛНАЯ СТАТИСТИЧЕСКАЯ
ИНФОРМАЦИЯ О ТЕРРАНАХ,
ЗЕРГАХ И ПРОТОССАХ



ТАКТИКА ОПТИМАЛЬНОГО
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛЮБОГО ОТРЯДА



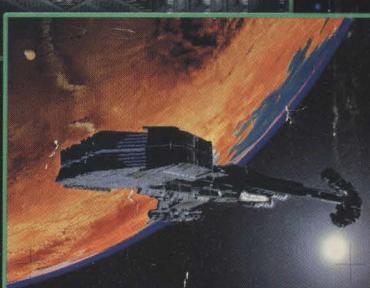
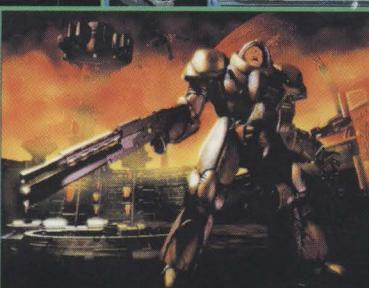
СТРАТЕГИИ, НЕОБХОДИМЫЕ
ДЛЯ ПОБЕДЫ В СЕТЕВОЙ ИГРЕ



ПОДРОБНЫЕ КАРТЫ ВСЕХ 30 МИССИЙ



УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ СОБСТВЕННОЙ
ИМПЕРИИ



ДРЕВА ТЕХНОЛОГИЙ
ТЕРРАН, ЗЕРГОВ И ПРОТОССОВ

ПОМОЩЬ В ОСВОЕНИИ
РЕДАКТОРА СЦЕНАРИЕВ

StarCraft — торговая марка и Blizzard Entertainment — зарегистрированная торговая марка Davidson & Associates, Inc. в США и/или других странах.



Библио Глобус
Москва, Милютина, 6
<http://www.biblio-globus.ru>

ISBN 966-506-153-4

9 8153

9 789665 061533

Логотип Secrets of the Games —
зарегистрированная торговая марка

Prima Publishing

www.primagames.com

666057
Формат: StarCraft. Объем: 160 стр.
Цена: 14.00

Платформа: PC
с Windows 95

PRIMA
A
E
T
E
B
O
M
I
P
R
I
M
A